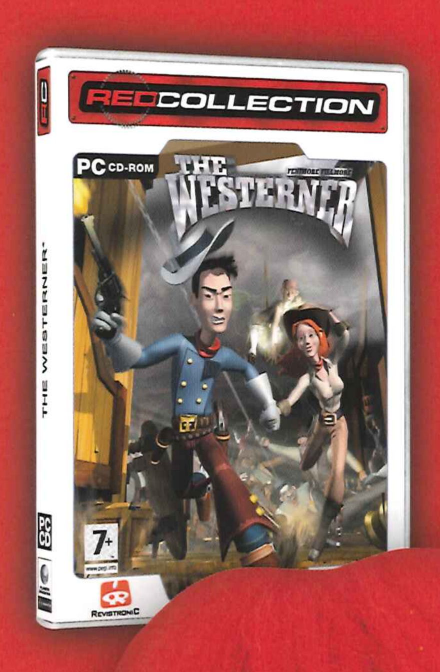
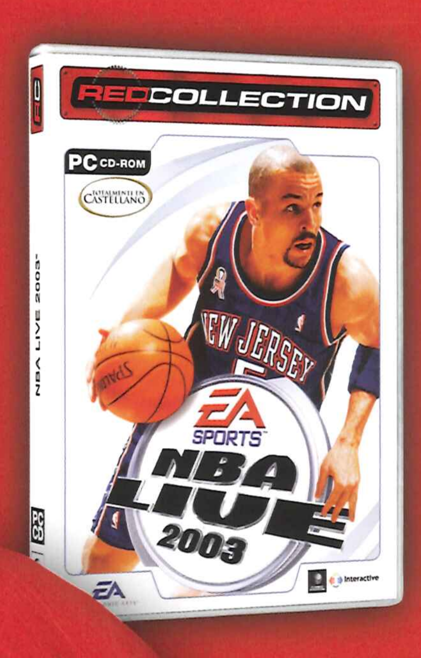


DEMÁS ➤ Prince of Persia: Las dos coronas • Evid Dead: Regeneration • Ski Racing 2006 • Dinasty Warriors 4
egion Arena • Knights of the Temple II • Wildfire • 80 Días • Fallen Lords • Martin Mystère • Starship Troopers...

REDCOLLECTION







REDCOLLECTION
PC CD-ROM
SHŌGUN TOTAL WAR
SHOGUN TOTAL WAR
16+
TOTAL WAR
EA
Interactive



DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
T. L. Alarcón, M. Antelo, E. Artigas, P. Berruezo, A. Bogo, D. Gómez, M. González, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez, D. Sanz y A. Sayalero.

DISEÑO, MAQUETACIÓN Y RETOQUE DIGITAL
Alexandre Foix

PUBLICIDAD
Roger Roca
r.roca@ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

DIRECTORA DE ARTE
Montse Pellicer

RESPONSABLE DE MARKETING
Dinah Levy

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

SIN PRISAS, POR FAVOR

Aunque los juegos para PC pasan por un momento dulce, por cantidad, calidad y perspectivas, nadie puede permitirse el lujo de dormirse en los laureles.
Como usuarios queremos disfrutar de juegos cada vez mejores y a precios más atractivos. Las compañías lo saben y, en general, están haciéndolo realidad. Son conscientes de que es un arma más para luchar contra la voraz piratería.
Una de las claves de muchas compañías para equilibrar el balance es la productividad de sus grandes licencias. Salvo extrañas excepciones, atrás han quedado los desarrollos de nunca acabar. Los plazos se están estrechando cada vez más y, en el caso de unas cuantas sagas, ya se ha copiado la fórmula de algunos títulos deportivos: una entrega por año, cuando no se ha ido aún más lejos (el caso de *Brothers in Arms*).
No tiene por qué ser algo malo si se destinan los recursos necesarios, pero se trata de una productividad mal entendida si el resultado son juegos mal acabados o que apenas aportan nada nuevo respecto a la anterior entrega. Está claro que no es lo mismo desarrollar un nuevo juego de fútbol, para el que se puede aprovechar mucho material de la anterior entrega (de hecho, las reglas y la fórmula de juego son las mismas), que un nuevo título de acción.
Si se sigue por ese camino, corremos el riesgo de matar la creatividad y acabar vendiendo expansiones como secuelas y actualizaciones como expansiones.
Las cosas por su nombre. Que las prisas no nos confundan. El negocio debe ser rentable, pero no a cualquier precio. Más allá de una licencia de éxito, debe existir un producto atractivo. Si no es así, morirá el éxito y morirá la licencia.

La Redacción

En portada

LOS JUEGOS DEL AÑO

Llega el momento de echar un vistazo a los laboratorios y comprobar las fórmulas maestras de 2005. Por la salud de tu bolsillo, nuestros doctores expertos se atreven a aconsejarte especificaciones y contraindicaciones de las mejores vacunas anti aburrimiento. **20**



PANZERS II



Con un antecedente como el primer *Panzers*, la verdad es que a los chicos de Stormregion no les hacía ninguna falta retocar demasiado la fórmula para alcanzar el éxito. Aquí tienes todos los detalles del mejor título de estrategia blindada del momento. Que aproveche. **48**

Peter Jackson's KING KONG The Official Game of the Movie

Descubre por qué a menudo las adaptaciones cinematográficas son dignas de nuestras páginas y de tu tiempo. Una solvente recreación de las aventuras de la bestia peluda por antonomasia y un puñado de motivos para no despegarte de tu PC. **54**

CONTENIDOS



ZONA α

P. BERRUEZO

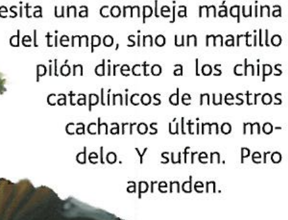
CONTRA LA CORRIENTE

La involución de la máquina

Hay muchos motivos para disfrutar hoy de juegos antiguos. Cada uno tiene el suyo. La inmensa mayoría de los retrozombis tiran de la nostalgia, hay unos pocos que tienen intereses arqueológicos, los hay que honestamente piensan que los juegos antiguos tienen algo a lo que no pueden aspirar los modernos. Eso en cuanto a lo retro. Conceptualmente. En abstracto.

Con los emuladores (tema espinosillo éste) pasa algo similar: hay quien los ve como una victoria humana sobre la máquina, hay quien los usa como herramientas para llegar a alguna de las sensaciones descritas más arriba. Mi amor hacia los emuladores deriva de algo muy personal: experimento un placer perverso, casi inmoral, al obligar a una máquina a funcionar a una potencia manifiestamente inferior a aquella para la que fue concebida. A veces no se trata de solicitárselo, en ocasiones hay que forzarla. Por ejemplo, para jugar con emuladores a la PSP, quizás el pedazo de *hardware* más guai y sofisticado del momento, hay que subnormalizar su *firmware*, y pasarlo del 2.lo que sea al 1.5 o inferior. Hay que machacar su sofisticación.

En PC, para jugar a títulos que antes corrían en DOS hay que ejecutar programas que ralentizan las CPU, que atontan la maquinaria. Para viajar al pasado no se necesita una compleja máquina del tiempo, sino un martillo pilón directo a los chips cataplínicos de nuestros cacharros último modelo. Y sufren. Pero aprenden.





Sirviente del mal

Diabolique: Licence to Sin — ACCIÓN

Trabajadores infatigables y expertos en dar una de cal y otra de arena, los desarrolladores polacos de Metropolis Software (*Gorky 17*, *Arcángel*, *Aurora Watching*) pretenden dar un importante salto cualitativo con el que será el sexto título de su extenso catálogo, *Diabolique: Licence To Sin*. Con una amalgama de elementos Hi-Tech y esotéricos de *Matrix* y *Hellblazer* más los "gadgets" y el humor de los films de James Bond, Metropolis está creando un juego de acción en tercera persona en el que el jugador asumirá el papel de Dark Eaville, un agente secreto al servicio de su majestad El Diablo. Su principal objetivo consistirá en recolectar almas humanas en un constante tira y afloja con los agentes del Cielo.

La dualidad será una de las características más importantes de *Diabolique*. Híbrido entre agente especial y diablo, Dark Eaville podrá combinar a su antojo lo mejor de ambas clases para progresar con éxito en la aventura. En opinión de Pawel Miechowski, miembro de Metropolis, "esto multiplica las opciones a la hora de afrontar el juego: como humano utilizarás los últimos dispositivos de alta tecnología, lucharás cuerpo a cuerpo o piratearás ordenadores; como demonio podrás utilizar la magia diabólica para devorar almas o atacar a los enemigos transformado en un poderoso fantasma". En Metropolis Software esperan tener listo el juego a finales de 2006.





Los desarrolladores han prometido unos enemigos con una inteligencia artificial digna.



***Diabolique* te permitirá actuar a las órdenes del mismísimo Satanás.**

Talentos emancipados

Starfall ACCIÓN

Hyboreal Games es el enésimo estudio de desarrollo formado a partir de la inagotable cantera de Blizzard. Su presidente, Eric Sexton, explica su teoría ante tanta deserción: "Blizzard posee algunos de los mejores talentos que hay actualmente en la industria, así que no me sorprende que muchos decidan independizarse para fundar su propia compañía".

Bautizada temporalmente con el nombre de *Starfall*, la ópera prima de Hyboreal no diferirá demasiado del tipo de producto sencillo, espectacular y adictivo al que nos tiene acostumbrados Blizzard. "Nuestro proyecto actual es un juego de ciencia-ficción tridimensional con elementos de rol y acción. Una mezcla entre *Diablo* y *Halo* con perspectiva en tercera persona, desarrollo no lineal, centenares de objetos y armas y gestión detallada".



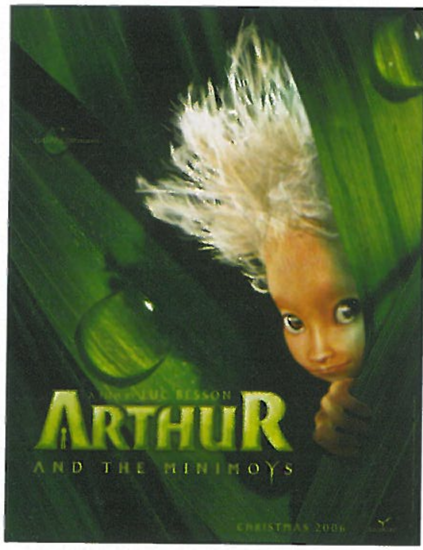
En Hyboreal Games aspiran a que *Starfall* se convierta en una franquicia.

En *Starfall* el jugador podrá explorar galaxias, modificar a su antojo las características de la nave espacial y elegir la trayectoria profesional del protagonista mientras decide el destino de la galaxia.

El juego aún se encuentra en una fase embrionaria. Con apenas un par de bocetos, las negociaciones con los editores apenas acaban de arrancar. "Empezar un negocio propio siempre es complicado". Concientes de las dificultades que se van a encontrar, Eric Sexton y los suyos confían en su proyecto y en su experiencia y talento como desarrolladores para que este viaje llegue a buen puerto.

Del cine al PC

Arthur and the Minimoys AVENTURAS

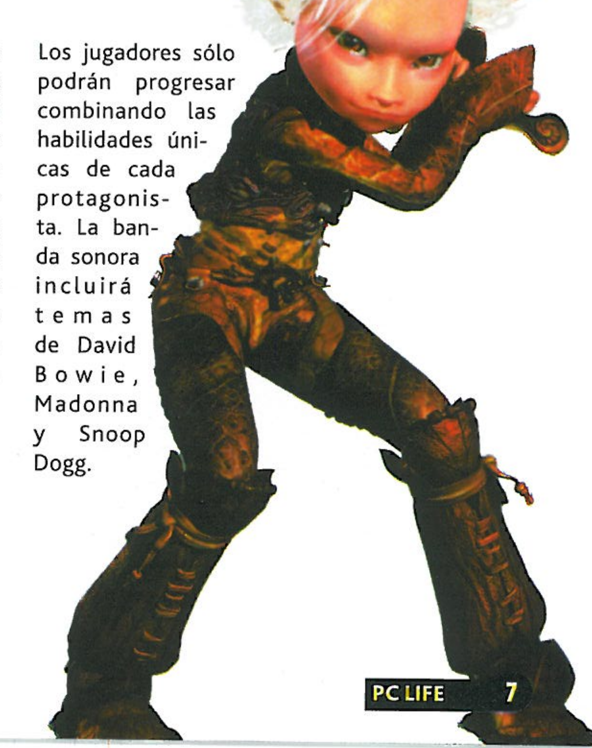


***Arthur and the Minimoys* saldrá, junto a la película, las próximas Navidades.**

Atari se ha hecho con los derechos para adaptar al mundo de los videojuegos la última genialidad del director Luc Besson, *Arthur and the Minimoys*, una película de animación europea de elevado presupuesto (85 millones de dólares) y con aspecto de cuento infantil. El film narra las peripecias del pequeño Arthur, un niño de diez años que, en su intento por impedir que la casa de su abuela sea embargada, va a parar accidentalmente al mundo mágico de los Minimoys.

En un trabajo codo a codo con los responsables de la película, los desarrolladores de Atari están dando forma a un videojuego cuyo concepto único e innovador gira alrededor del trabajo en equipo del trío protagonista: Arthur y sus dos amigos Selenio y Bétamèche.

Los jugadores sólo podrán progresar combinando las habilidades únicas de cada protagonista. La banda sonora incluirá temas de David Bowie, Madonna y Snoop Dogg.





ZONA α

Pilotaje de lujo

Outrun 2006: Coast 2 Coast — CARRERAS

La saga *Outrun* ha cruzado océanos de tiempo sin perder ni un ápice de encanto. Desde sus inicios en los 80 junto a las recreativas y a los ordenadores de 8 bits hasta la actualidad muchos jugadores han sido cautivados por sus carreras. Tras años y años dando la espalda al mundo de los compatibles, el título de Sega regresará súper vitaminado con 12 modelos de Ferrari totalmente autorizados (incluido el flamante F430) y 30 magníficos escenarios seleccionados de entre lo mejor del *Outrun 2* que vio la luz hace más de un año en Xbox y la nueva recreativa *Outrun 2 SP*. Aparte, una revisada estructura de misiones, un nuevo modo de juego y la posibilidad de llevar a cabo partidas online con hasta seis jugadores simultáneos.



Toda una suerte que la saga celebre su 20 aniversario con el regreso al PC. "Ferraris alucinantes, recorridos increíbles, chicas guapas… Lo único que pedirás es poder repetir una y otra vez", afirma Matt Woodley, el director creativo de Sega. El lanzamiento de *OutRun 2006: Coast 2 Coast* está programado para marzo de 2006.



Éste es el aspecto de la anterior entrega de la saga, exclusiva de Xbox.

Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	Spore	Estrategia	Otoño
2	Commandos: Strike Force	Acción	Marzo
3	Company of Heroes	Estrategia	Marzo
4	STALKER	Acción	Febrero
5	EDSL: La batalla por la Tierra Media II	Estrategia	Marzo
6	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rol	Marzo
7	Alan Wake	Acción	Por determinar
8	Neverwinter Nights II	Rol	Primavera
9	Dreamfall	Aventuras	Primavera
10	Prey	Acción	2006
11	El Padrino	Acción	Marzo
12	Spellforce II	Rol	Primavera
13	Star Wars: Empire at War	Estrategia	Febrero
14	Tom Clancy's Splinter Cell 4	Acción/Aventuras	Primavera
15	Rise and Fall: Civilization at War	Estrategia	2006

En pocas palabras

Loco Egipto

Ankh: An Egyptian adventure es, con permiso de *The Westerner*, la aventura gráfica de corte tradicional con mejor aspecto de los últimos años. Entornos y personajes pseudo-3D, personajes carismáticos, interfaz sencilla y un original guión repleto de humor y ambientado en el antiguo Egipto. Una vez terminado, ¿se atreverá alguna distribuidora a traerlo?



Más Michael Ancel

No es oficial, pero todo apunta a que Ubisoft se encuentra en estos momentos en plena pre-producción de la segunda entrega de *Beyond Good & Evil*. Por lo visto, Michael Ancel se fue de la lengua durante una entrevista sobre *King Kong* realizada a una importante revista alemana. Una excelente noticia para los seguidores de este juego de culto.

Aprendiz de alcalde



Monte Cristo y Deep Silver unen sus fuerzas para dar forma a *City Life*, un juego de estrategia en el que el usuario podrá construir su propia ciudad partiendo de un catálogo de más de 300 edificios y gestionar al dedillo todos los aspectos que dan vida a una metrópoli: tráfico, contaminación, transeúntes, impuestos, bandas urbanas y, claro, fuerzas del orden.



Que vuelven los vikingos

Según un mensaje de los foros oficiales de *Rune*, (www.runegame.com), Human Head Studios ha iniciado el desarrollo de *Rune 2*. Por lo visto, han sido el interés de industria y público por su secuela los "culpables" de que, cinco años más tarde, volvamos a vernos las caras con los guerreros vikingos.

BATALLAS BESTIALES

Congelada en un eterno invierno, bajo el hechizo de la Bruja Blanca, Narnia necesita un héroe. Combina las habilidades de cuatro jóvenes guerreros en modo equipo y cooperativo. Combate contra un ejército de criaturas malignas y devuelve la paz a esta tierra.

Un Mundo Mítico Te Espera.

DISPONIBLE A PARTIR DEL 25 DE NOVIEMBRE
EN TU TIENDA HABITUAL



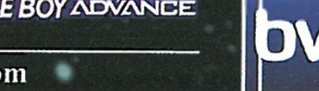


PlayStation 2

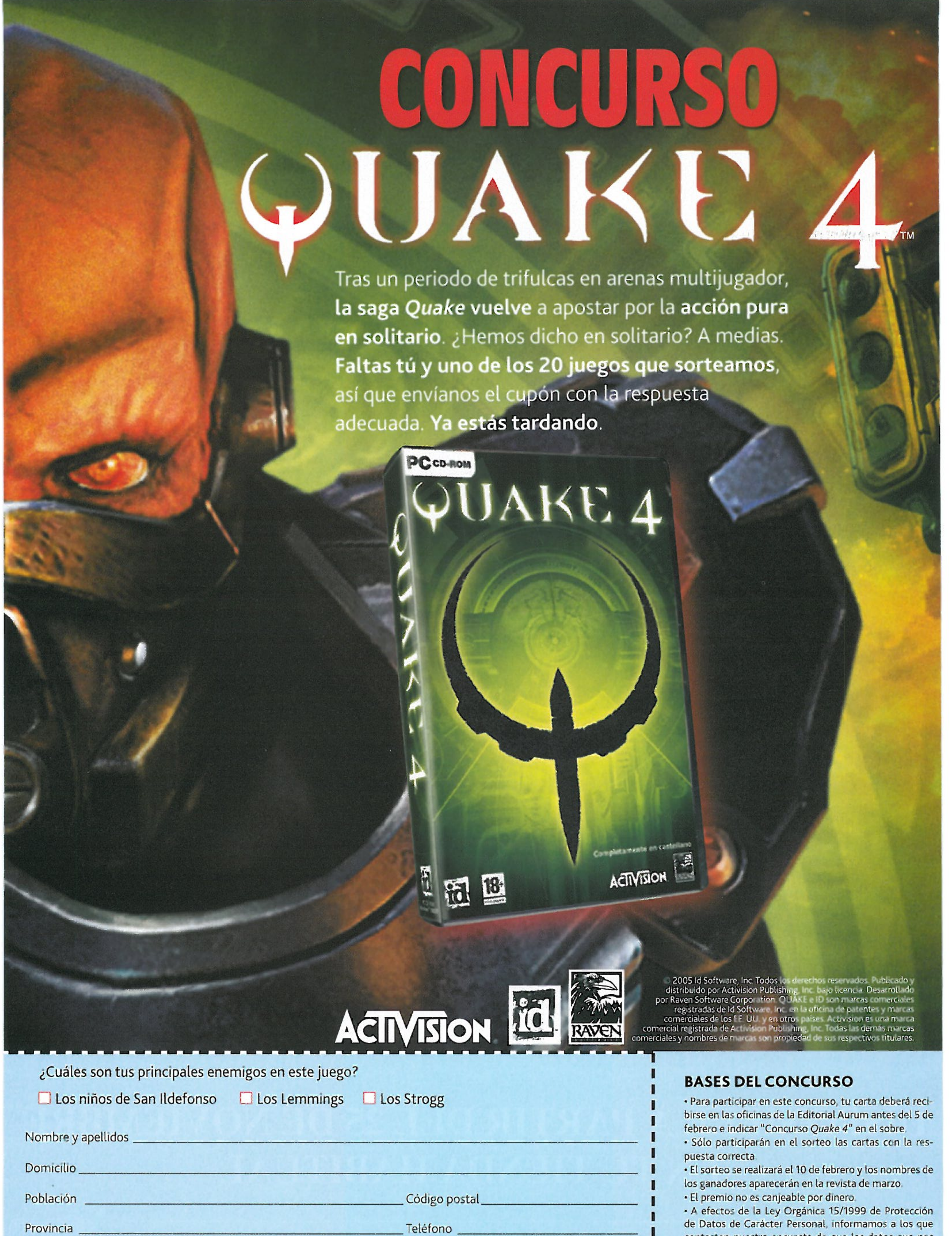




NINTENDO DS



www.narniathegame.com/es www.buenavistagames.com



¿Cuáles son tus principales enemigos en este juego?

☐ Los niños de San Ildefonso ☐ Los Lemmings ☐ Los Strogg

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________________

Provincia ____________________ Teléfono ____________________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

• Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de febrero e indicar "Concurso *Quake 4*" en el sobre.
• Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
• El sorteo se realizará el 10 de febrero y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de marzo.
• El premio no es canjeable por dinero.
• A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Sam por partida doble

Splinter Cell: Double Agent ACCIÓN

Tras esas dos expansiones encubiertas que fueron *Pandora Tomorrow* y *Chaos Theory*, la saga *Splinter Cell* regresará por cuarta vez con un completo y agresivo lavado de cara. A simple vista el *Double Agent* que acompaña al título se refiere al papel que Sam desempeñará como agente encubierto en una organización terrorista llamada JBA. Pero abarca otros significados: ser agente doble implica muchas veces tomar decisiones complicadas, pues nada es blanco o negro.

A lo largo del juego Sam se verá obligado constantemente a elegir entre su sentido de la moralidad y su deber. En función de las acciones realizadas, la estructura de la historia variará radicalmente, hasta el punto de que personajes importantes vivirán o morirán. En palabras de Daniel Roy, productor de *Double Agent*, "Sam sigue siendo un buen tipo, pero deberá hacer frente a muchas decisiones dolorosas donde no siempre hay una solución moralmente correcta".



Situaciones límite no te van a faltar en esta nueva entrega.

El hecho de que Sam tenga que desempeñar misiones a uno y otro lado de la ley le obligará a dominar las armas y los artilugios utilizados tanto por los terroristas como por los agentes del gobierno. Además, podrá viajar por todo el mundo, de Asia a África, pasando por el corazón de los Estados Unidos. Por otro lado, los desarrolladores han confirmado que las opciones multijugador de la anterior entrega repetirán presencia en *Double Agent*. Eso sí, muy mejoradas.



De día o de noche, como en la realidad, la lucha antiterrorista no descansa jamás.



Double Agent utilizará el mismo motor gráfico que *Chaos Theory*.

Apatinando la ciudad

Tony Hawk's American Wasteland DEPORTES



American Wasteland incorporará una libertad de movimientos inédita en la saga.

A pesar de que hace eones que Tony Hawks abandonó el monopatín de alta competición, su nombre sigue estando muy ligado al de este apasionante y adrenalítico deporte. Gran parte de culpa la tiene la saga de videojuegos que desde hace seis años campa por ordenadores y plataformas de todo el planeta.

Tony Hawk's American Wasteland, la última entrega, llegará en el primer trimestre de 2006 de la mano de Nobilis Ibérica e incluirá multitud de novedades. A saber: la desaparición de los tiempos de carga, un escenario abierto y sin restricciones de ningún tipo, la posibilidad de escoger entre monopatín o bicicleta BMX, más de 100 misiones en el modo historia y una personalización sin limites, tanto en el aspecto del jugador como del equipamiento.

Desarrollado por el siempre solvente estudio Neversoft Entertainment (recuerda *GUN*), *American Wasteland* promete convertirse en uno de los títulos de deportes más apasionantes de la temporada.

ZONA β

J. RIPOLL

LLUVIA ÁCIDA

El ombligo gigante

Por más que el niño se ponga la chupa de papá, los pelillos que tiene debajo de la nariz no son más que un chiste de bigote. El niño, niño es. La industria del videojuego es eso mismo: un niño que se las da de mayor cuando todo va de cara y patalea cuando alguien le recuerda su edad.

Warren Spector, mejor conferenciante que diseñador, aprovechó una de sus concurridas disertaciones para hacer notar su decepción con la gente de Rockstar por haber convertido *GTA* "en un simulador de matones urbanos". Spector vino a decir que los juegos de esta compañía son piezas tecnológicas de museo. Que nadie las supera, muchos las imitan. Pero que, por desgracia, gente con ese poder no va más allá, perpetuando uno de los desgraciados principios del videojuego actual: "dispara primero, pregunta después".

Pues bien, fue tal el revuelo que ocasionaron esas declaraciones que Spector se vio obligado a redactar una nota aclaratoria al día siguiente. Mantenía el discurso, añadía matices. Triste. Esta industria, tan repleta de gente encantada de haberse conocido, no lleva demasiado bien lo de las críticas internas. A los demagogos de telediario o psicólogos de teletienda les dejan hacer argumentando desconocimiento. Pero a alguien como Spector deben pararlo. Su discurso no debe avanzar. Pone en entredicho un modelo de negocio que, de tanto ganar peso, cada mes debe cambiar de pantalón.

"Estoy cansado de jugar y tener que resolver problemas con una pistola y no tener que enfrentarme luego a sus consecuencias". Con esta frase despachaba Spector su conferencia. Con una doble carga de verdad. Pues no sólo los héroes de los videojuegos no afrontan las consecuencias, tampoco la industria que los crea asume ninguna responsabilidad sobre los jugadores. Y ya toca. Porque esto, aunque siga pareciéndolo, hace tiempo que dejó de ser un juego de niños.



Felices sueños

Dreamfall — AVENTURAS

La espera llega a su fin: Funcom ha confirmado que la secuela de *The Longest Journey* visitará nuestro PC en primavera de 2006. Programado originalmente para finales de 2005, la compañía sueca decidió (no sin polémica) añadir varios meses de desarrollo con el fin de asegurar "un producto con la calidad más alta posible".

Para desgracia de los aventureros más clásicos, Funcom ha abandonado el formato tradicional de apuntar y pulsar utilizado en su predecesor. En palabras de Ragnar Törnquist, director y guionista de *Dreamfall*, "el nuestro será un juego de aventuras y acción en el sentido más amplio de la palabra, es decir, con un montón de escenas de lucha y la exploración, diálogos y desafiantes rompecabezas de los juegos de aventuras".

Inspirándose en juegos tan dispares como *Alone in the Dark*, *Silent Hill*, *Shenmue* o *Prince of Persia*, Törnquist y los suyos han dado forma a "un mundo completamente tridimensional, con control directo, exploración libre y una trama madura".



El pad será el mejor aliado para desplazarse en *Dreamfall*.

Haz lo que debas

True Crime: New York City — ACCIÓN

Nobilis ibérica será la encargada de publicar a principios de 2006 la versión para compatibles de *True Crime: New York City*. Tildado por algunos como la versión "blaxplotation" de *Gran Theft Auto*, el juego de Luxoflux pondrá al usuario en la piel de Marcus Reed, un antiguo delincuente metido a policía, que se enfrentará a tiro limpio a los cuatro sindicatos del crimen más peligrosos de Nueva York. Su objetivo es capturar al asesino de su maestro.



En *True Crime* el usuario tendrá la ciudad de Nueva York a su entera disposición.

ZONA β

Regreso a Ciudad 17

Half-Life 2: Aftermath ACCIÓN

La expansión se hace esperar. Aunque originalmente estaba prevista para finales de 2005, Doug Lombardi, director de marketing de Valve, ha anunciado que no verá la luz hasta "febrero o marzo de 2006". Lombardi ha declarado que "estamos trabajando a destajo para acabar este nuevo capítulo para *Half-Life 2*, sin embargo, necesitaremos un poco más de tiempo para tenerlo terminado".

A falta de unos pocos meses para su lanzamiento, aún son muchas las dudas que planean sobre la que será la primera expansión oficial de *Half-Life 2* (exceptuando esa demo tecnológica llamada *The Lost Coast*). El hermetismo de Valve ha sido casi absoluto y sólo se conocen datos de escasa relevancia sobre el cúmulo de sorpresas que aguardan en *Aftermath*.

La acción de este nuevo capítulo tendrá lugar en su totalidad en Ciudad 17 y arrancará inmediatamente después de lo acontecido al final de *Half-Life 2*. A causa de las acciones de Gordon Freeman, la Ciudadela explotará en unas horas, poniendo en peligro la integridad de toda la ciudad.

En *Aftermath* se darán cita muchos de los personajes de *Half-Life 2*, incluidos el perro robot Dog y la bella Alyx, que ha sido dotada de nuevas habilidades con las que ayudar a Gordon. Notablemente más breve que su antecesor, al fin y al cabo se trata de un único episodio, *Aftermath* promete prolongar y mejorar la sublime experiencia que supuso *Half-Life 2*.



Los impresionantes zancudos volverán a hacer acto de presencia.



***Aftermath* narrará lo acontecido inmediatamente después de *Half-Life 2*.**

Asalto al trono

Manager de Liga 2006 DEPORTES

Tras navegar durante varias temporadas por las aburridas aguas de la mediocridad, *Manager de Liga 2006* regresa con las pilas más recargadas que nunca. Ligeramente mejorado con respecto a la ya publicada versión homónima para consola (no en vano el juego ha sido desarrollado enteramente por el equipo especializado en PC MDL), esta entrega utiliza un nuevo motor gráfico que mejorará el aspecto de la interfaz, la pantalla de datos y los partidos 3D (con un nivel de detalle sin precedentes). También ofrecerá una nueva base de datos que permitirá un mercado de fichajes más amplio (con negociaciones más complejas) y la opción de guardar el informe de todos los encuentros para su posterior consulta. *Manager de Liga* 2006 llegará en primavera de la mano de Codemasters.



Esta entrega ofrecerá más datos que nunca y será más rápido acceder a ellos.

ZONA β

LOS OTROS

X. PITA

La utilidad de lo aprendido

Repetimos tema y volvemos a la 360. Porque si el mes pasado nos hacíamos preguntas sobre el futuro más inmediato de la consola, ahora ya tenemos números a los que agarrarnos. Aunque en el momento de escribir este texto Microsoft todavía no ha facilitado cifras oficiales, una firma de analistas financieros calcula que la consola podría haber colocado entre 300.000 y 400.000 unidades en Estados Unidos, mientras que el desembarco europeo se saldó con la venta total de las Xbox 360 disponibles en tiendas.

Pero el dato más interesante es otro: los mismos analistas opinan que Microsoft podría haber triplicado las ventas si hubieran destinado más consolas a las estanterías de los comercios. Lo que nos lleva a preguntarnos si Bill Gates y compañía han aprendido algo de este negocio. Clientes que reservan su consola y se quedan sin ella por una pésima gestión del material recibido, compatibilidad parcial con los juegos del anterior sistema, por no hablar del plato fuerte. Nos referimos a las quejas reiteradas por el calentamiento de la fuente de alimentación y de los procesadores, que ha cristalizado en una millonaria demanda impuesta contra Microsoft en un juzgado federal de Illinois. A esto hay que sumar el pobre lanzamiento en Japón con sólo seis juegos.

De seguir así, la pregunta no será si Microsoft ha sacado algo en claro de la experiencia con Xbox. La cuestión será si hay peores maneras de anticiparse al lanzamiento de PS3. Tal vez se trate simplemente del prólogo para una batalla de la que ya conocemos el vencedor.

Quake para todos

Enemy Territory: Quake Wars ACCIÓN

Wolfenstein: Enemy Territory*, uno de los añadidos multijugador gratuitos más completos y divertidos jamás realizados, ya tiene sucesor espiritual. Se titula *Quake Wars* y mejorará todos aquellos elementos que hicieron del juego de Splash Damage uno de los más solicitados de la Red.

Ambientado en las batallas desarrolladas entre los marines humanos y los alienígenas Strogg, *Quake Wars* se aprovechará de las excelencias del motor de *Doom 3* y de una nueva tecnología desarrollada por John Carmack llamada "Megatexture". El invento de Carmack permite, entre otras muchas lindezas, la recreación de horizontes lejanos y asignar diversas características físicas en función del tipo de terreno.

Quake Wars incluirá multitud de armas convencionales y futuristas, cinco tipos de unidades por bando, más de 40 vehículos distintos y edificaciones totalmente destruibles. Id aun no ha hecho pública la fecha de publicación de tan esperanzador título.



Las nuevas modalidades de juego potenciarán el trabajo en equipo.

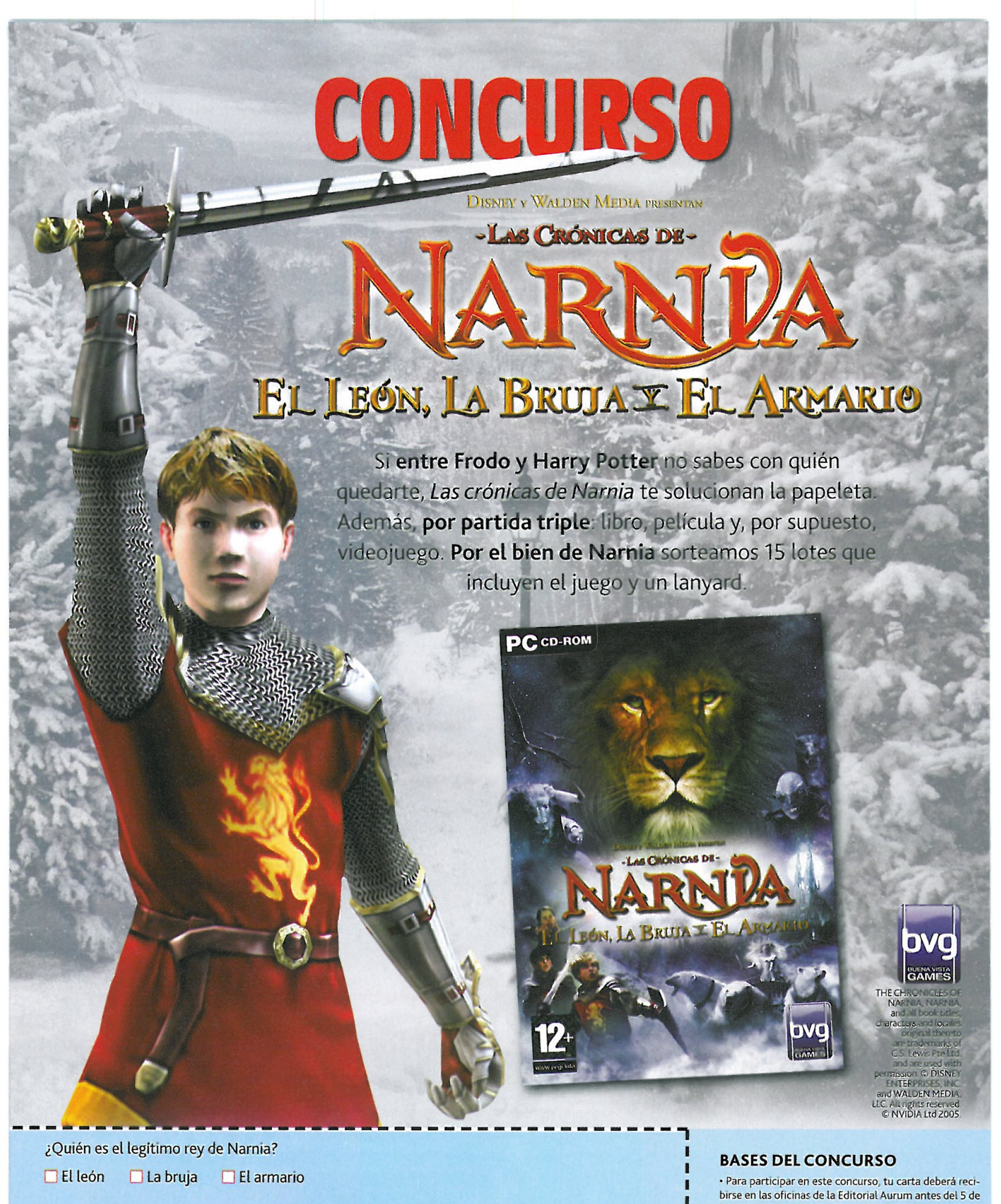
Espacio oscuro

Dark Sector ACCIÓN

A más un año vista de su lanzamiento (mediados de 2007), *Dark Sector* se ha convertido en uno de los juegos más anhelados del mercado para PC. ¿Los motivos? El currículo de la compañía que lo desarrolla, Digital Extremes (responsables de *Pariah* y de la saga *Unreal*) y lo esperanzador de una mecánica de juego que mezclará acción en primera y tercera persona con abundantes fases de sigilo. Una buena manera de apaciguar la espera reside en pasarse por www.darksector.com.



Estéticamente, *Dark Sector* recuerda a films como *Alien*.



¿Quién es el legítimo rey de Narnia?

☐ El león ☐ La bruja ☐ El armario

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________________

Provincia ____________________ Teléfono ____________________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de febrero e indicar "Concurso Narnia" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de febrero y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de marzo.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Ahora o nunca

Lara Croft Tomb Raider: Legend — AVENTURAS

Tras semanas y semanas deleitando al personal con imágenes extraídas de la adaptación para consola, por fin Eidos ha sacado a la luz las primeras imágenes del inminente *Tomb Raider: Legend* para PC. Además de mostrar una nitidez y un nivel de complejidad gráfica muy superior al de las otras versiones, las capturas dan una buena muestra del primer nivel del juego. El lugar elegido es una antigua tumba en Perú que Lara ya visitó en la primera entrega de la saga.

Asimismo, Eidos ha hecho públicos los nombres de dos de los personajes que acompañarán a Lara en esta nueva entrega: Anaya, una ingeniera civil amiga de Lara que realiza labores humanitarias en América del Sur y James W. Rutland Jr, un excéntrico multimillonario acostumbrado a conseguir lo que quiere. El problema es que en esta ocasión el objeto de su deseo es nada menos que Lara Croft.

Desarrollado por Crystal Dynamics, *Tomb Raider: Legend* aspira a recuperar la frescura, la calidad y el atractivo que la saga ha ido perdiendo entrega tras entrega. El veredicto, en abril de este mismo año.



No faltaran a la cita las famosas curvas de Lara Croft.

Medievo oscuro

Dark Messiah of Might & Magic — AVENTURAS



***Dark Messiah* incluirá un modo multijugador para 32 jugadores.**

Al igual que *Arx Fatalis*, la excelente opera prima de Arkane Studios, *Dark Messiah* utilizará una inalterable perspectiva en primera persona, mezclará acción y combates en tiempo real con elementos de rol y estará ambientado en un universo mágico-medieval. Las diferencias vendrán por el apartado técnico, pues *Dark Messiah* utilizará el motor grafico Source (*Half-Life 2*) para asegurarse unos entornos sumamente interactivos, excelentes animaciones y una física realista.

ZONA β

En pocas palabras

Ángeles y espadas

Nuevo título y nueva página web para la cuarta entrega de la saga aventurera *Broken Sword*. Con sólo visitar www.brokenswordtheangelofdeath.com podrás visualizar una micropelícula repleta de frases subliminales y despejar algunas (no demasiadas) de las dudas que envuelven el desarrollo de *The Angel of Death*, un título de Revolution Software que saldrá a la venta a mediados de 2006.

Los Ángeles a toda pastilla

Ford Street Racing es algo más que el enésimo capítulo de la saga de juegos de velocidad protagonizada por la marca de coches norteamericana Ford. Razorworks añadirá en esta entrega carreras en equipo y 18 coches auténticos (desde la primera versión del Mustang GT hasta el modernísimo Shelby Cobra GT500). Además, han diseñado excelentes circuitos ambientados en la ciudad de Los Ángeles.



Ganadores de concursos

CONCURSO F.E.A.R.: Fco. Javier Molina Carmona, Murcia • Catalin Maciuca, Maluenda (Zaragoza) • José Luis Escribano Vega, Alcalá de Henares (Madrid) • Javier Quintela Recouso, Ordes (A Coruña) • Antonio Martínez Huertas, Granada • Félix Montero Riesco, Madrid • Xavier Colomer Agulló, Arenys de Mar (Barcelona) • José Luis Lázaro Hernández, Lasarte-Oria (Guipuzkoa) • José Navarro Cerrecher, Valencia • Pedro Navarro Yuste, Barcelona

CONCURSO FOOTBALL MANAGER 2006: Joaquín López Gallego-Preciado, Madrid • Inma Díez Magán, Miranda de Ebro (Burgos) • Pedro Álvarez Araujo, Ourense • Enric Crimeno Vilanova, Catarroja (Valencia) • Cristian Gelaberto Mantes, Lérida • A. José García Ordás, Villibañe (León) • Fidel de la Flor Díaz, Ciudad Real • Antonio Marco León, Alcalá de Xivert (Castellón) • Víctor García Sabater, Zaragoza • Eric Hernández Collell, Huelva • Andrés Moreno Patrocinio, Cartagena (Murcia) • Sergio Higuera García, Barakaldo (Bizkaia) • Ángel Rodríguez Candelario, Pamplona (Navarra) • Joaquín Vicente Fernández Andreu, San Miguel de las Salinas (Alicante) • Mercedes González Torralvo, Priego (Córdoba)

ZONA Ω

D. GÓMEZ

PC CONFIDENTIAL

Distribución digital

Valve Software no sólo es responsable de uno de los mejores videojuegos de la historia (*Half-Life 2*), sino que además innova también en otros aspectos del negocio. Con su plataforma Steam, Valve está ensayando un modelo de distribución a través de Internet que podría ser el revulsivo que la industria necesitaba. Hasta ahora, Valve utilizaba esta plataforma como un canal paralelo al tradicional, de manera que los juegos se podían conseguir igualmente en las tiendas. Sin embargo, esta estrategia ha dado un paso adelante. Con el lanzamiento en exclusiva de los juegos *Ragdoll Kung-Fu* y *Darwinia* a través de Steam, y gracias al prestigio de Valve, podríamos estar a las puertas de una nueva época para los juegos de PC. Warren Spector y su nuevo estudio, Junction Point serán los próximos en utilizar Steam. Por su parte, Ritual Entertainment ha anunciado nuevos episodios de *Sin*, exclusivamente en Steam.

Además, Electronic Arts ha puesto en marcha el servicio Downloader, desde el que ya se puede descargar la expansión *Special Forces* para *Battlefield 2* o el *Holiday Party Pack* para *Los Sims 2*. También Time Warner ha presentado su propio servicio de distribución digital: Game Tap, que ofrece juegos clásicos de todas las épocas.

Lo que sí distingue a Valve es su voluntad de distribuir juegos de pequeños estudios y cuyo contenido es algo más "alternativo" de lo habitual. Esperemos que esto ayude a que la industria se decida a innovar. Y de paso que los jugadores tengan un contacto más directo con los desarrolladores.

Se juega, pero no se crea

España es el cuarto consumidor de videojuegos de Europa, pero apenas produce el 0,5 por ciento de esos juegos. Con estos datos sobre la mesa, ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) organizó una tertulia en la que los principales actores de este mercado pudieron manifestar su opinión. Entre las conclusiones a las que llegaron está la necesidad de un plan integral para facilitar la formación específica de los estudiantes en la creación de videojuegos, la urgencia de contar con el apoyo de la administración pública y la mejora de las condiciones de seguridad que se ofrecen a la inversión para atraer al capital riesgo. Además, los distribuidores se quejaron de la mala imagen social que tienen los videojuegos, a los que se considera poco más que un juguete cuando, de hecho, la mayoría de los usuarios son mayores de edad.

Como soluciones se propusieron generar un mercado bursátil más flexible, de modo que las pequeñas empresas puedan cotizar en bolsa (encontrando así financiación), y fomentar, como vía alternativa, la creación de juegos para móviles. Otro punto esencial para poner en buena órbita a los videojuegos españoles es recurrir a personajes del mundo del entretenimiento cuyos derechos intelectuales estén en manos de una empresa española. Como aspecto positivo, todos coincidieron en señalar el crecimiento de consumidores de software de entretenimiento: ya son más de 8,5 millones los usuarios de videojuegos en España.



Las desarrolladoras españolas con proyección internacional son escasas.

E-life 2005 difunde el ocio digital



La cita fue en Madrid. El evento, la primera edición de e-Life. Fueron tres días frenéticos en cuanto a presentaciones y novedades: ordenadores, teléfonos, dispositivos relacionados con Internet, consolas, etc. En cuanto a competiciones, hubo de todo, desde las abiertas al público en general, hasta las reservadas a lo más granado de los jugadores expertos en juegos como *Pro Evolution Soccer 5* o *Age of Empires III*. Según Alberto Guerrero, organizador del e-Life2005: el evento fue "un éxito que esperamos repetir".

Los más vendidos

	ESPAÑA	ESTADOS UNIDOS	REINO UNIDO
1	Age of Empires III	Call of Duty 2	Football Manager 2006
2	PC Fútbol 2006	Sid Meier's Civilization IV	Age of Empires III
3	Call of Duty 2	Age of Empires III	Call of Duty 2
4	Pro Evolution Soccer 5	Los Sims 2: Noctámbulos	Sid Meier's Civilization IV
5	Imperivm III: Las grandes batallas...	World of Warcraft	The Movies
6	Sid Meier's Civilization IV	Star Wars: Battlefront II	Los Sims 2: Noctámbulos
7	Los Sims 2: Noctámbulos	Los Sims 2	Battlefield 2: Special Forces
8	Age of Empires III: Edición coleccionista	Battlefield 2: Special Forces	Los Sims 2
9	Los Sims 2	Quake 4	Harry Potter y el cáliz de fuego
10	El Senor Anillos: El retorno del Rey	City of Villains	Need for Speed: Most Wanted

*Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de noviembre.

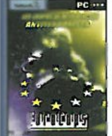
Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que se ha asomado a las estanterías este mes de diciembre. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por varieda

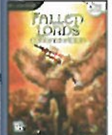
ACCIÓN



BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 9
www.brothersinarmsgame.com



EUROCOPS
Editor: PuntoSoft
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.crazyfootgames.nl/games.html



FALLEN LORDS: CONDEMNATION
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 39,95 €
Puntuación: 5
www.fallenlords.com



RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD + ATHENA SWORD
Editor: Ubisoft
Precio: 5,95 €
Puntuación: 8,5
www.rainbowsix3.com

AVENTURAS



AGATHA CHRISTIE... Y NO QUEDÓ NINGUNO
Editor: Proein
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.agathachristiegame.com



AGENT HUGO
Editor: Take Two
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.ite.dk



CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6
csi.ubi.com



CSI: EDICIÓN ESPECIAL
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
csi.ubi.com



MYST III: EXILE
Editor: Ubisoft
Precio: 5,95 €
Puntuación: 8,5
www.mystworlds.com



NIBIRU: EL MENSAJERO DE LOS DIOSES
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.nibirugame.com



PIRATAS DEL CARIBE
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6,5
www.akella.com



PRINCE OF PERSIA: EDICIÓN COLECCIONISTA
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 9
www.princeofpersiagame.com



PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS
Editor: Ubisoft
Precio: 44,95 €
Puntuación: 7,5
www.princeofpersiagame.com



PSYCHONAUTS
Editor: THQ
Precio: 44,95 €
Puntuación: 8
www.psychonauts.com



URU: AGES BEYOND MYST
Editor: Ubisoft
Precio: 5,95 €
Puntuación: 7,5
uru.ubi.com

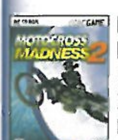


YUME
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D

CARRERAS



CRAZY FROG RACER
Editor: Proein
Precio: 14,95 €
Puntuación: N/D
www.crazyfroggame.com/es



MOTOCROSS MADNESS 2
Editor: Ubisoft
Precio: 5,95 €
Puntuación: 8,5
www.microsoft.com/games/motocross2



POWERDROME
Editor: Herederos de Nostromo
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.argonaut.com

DEPORTES



BEACH VOLLEY
Editor: Puntosoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.puntosoft.net



OUTDOOR LIFE: SPORTSMAN'S CHALLENGE
Editor: Puntosoft
Precio: 9,99 €
Puntuación: N/D
www.puntosoft.net

ESTRATEGIA



AFRIKA KORPS VS DESERT RATS + 1944: BATTLE OF THE BULGE
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,99 €
Puntuación: 7
www.montecristogames.com



BLITZKRIEG 2
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 39,95 €
Puntuación: 8,5
www.blitzkrieg2.de



DEMOCRACIA
Editor: Puntosoft
Precio: 9,99 €
Puntuación: 7
www.positech.co.uk/democracy



GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.worldatwaronline.com



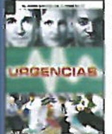
LEGION ARENA
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6,5
www.legionarena.com



PANZERS II
Editor: FX Interactive
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8,5
www.fxinteractive.com/p093/p093.htm



SINGLES: ¿EN TU CASA O EN LA MÍA?
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6
www.singles-the-game.com



URGENCIAS
Editor: Puntosoft
Precio: 29,99 €
Puntuación: N/D
www.legacyinteractive.com

ONLINE



REINCIDENTES: LA PRISIÓN ONLINE
Editor: Puntosoft
Precio: 14,95 €
Puntuación: 5
www.prisonserver.com



WW II ONLINE: BATTLEGROUND EUROPE
Editor: Friendware
Precio: 39,95 €
Puntuación: 8
www.wwiionline.com

PUZZLES



PC SUDOKU
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D
www.planetadeagostini.net



SUPER SUDOKU
Editor: Proein
Precio: 3,95 €
Puntuación: N/D

SIMULACIÓN



777 PROFESSIONAL
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.justflight.com



FLIGHT SIMULATOR 98
Editor: Ubisoft
Precio: 5,95 €
Puntuación: N/D
www.microsoft.com/latam/juegos/flight



PACIFIC FIGHTERS
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 9
www.pacific-fighters.com



LOS JUEGOS
Antídotos contra el aburrimiento

Algunas revistas recuerdan a los carromatos que pasaban por los pueblos devastados. Sus elixires **prometían el oro y el moro** (y ni oro ni moro). Nosotros **somos de tu tiempo**, contamos con **el laboratorio de la experiencia bien jugada** y te ofrecemos medicamentos independientes **contra el aburrimiento**.

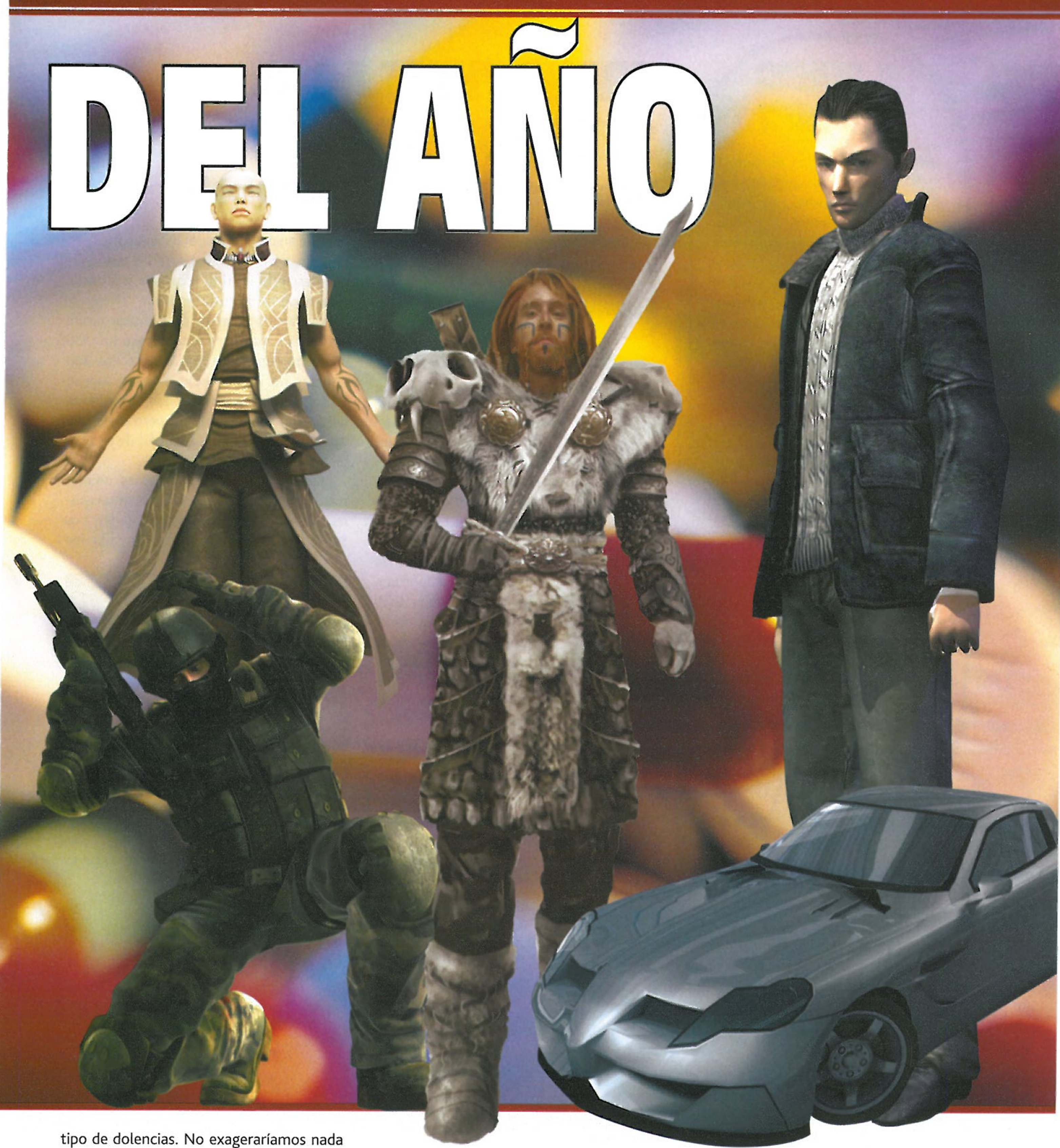
Ya está. Por fin. Se han acabado las vacaciones y llega la hora de pagar los excesos. Porque las fiestas navideñas pueden ser todo lo felices y propicias al buen rollo que quieras, pero seamos sinceros; la Navidad también es época de consumo compulsivo. Y además por partida doble: torturamos al bolsillo y a los jugos gástricos. El primero, pelando la banda magnética de la tarjeta contra el cuero de la cartera. El segundo, a base de comidas tan opíparas que sólo de recordarlo la comida se pone a hacer alpinismo por nuestro gaznate.

El remedio que buscabas

Pero nosotros somos gente seria, deberías saberlo, y en esta revista nos tomamos la salud de nuestros lectores como lo que es, vital. Por eso hemos estado estos últimos meses dando vueltas a un método curativo infalible. La solución perfecta con la que salir indemne de estas semanas de abuso irracional.

Era ésa la idea que teníamos en mente cuando reunimos a un grupo de expertos en terapia lúdica; unos tipos muy serios que comparten con nosotros la siguiente teoría: para curarse en salud, lo mejor es jugar. Porque, ¿se te ocurre una forma mejor para reponerse que echar una partidita a tu videojuego favorito? A nosotros tampoco.

Tras una serie de reuniones, nuestros expertos decidieron confeccionar una especie de vademécum divertido. Es decir, un compendio de juegos indicados para todo



tipo de dolencias. No exageraríamos nada si afirmásemos que después de un año analizando, avanzando y haciéndoos llegar toda clase de noticias sobre los presentes y futuros juegos para PC, nos sentíamos con la fuerza suficiente como para afrontar tamaña empresa. Así que, con los datos en la mano, hemos preparado una serie de remedios tan variados como efectivos.

Buenos ingredientes

Lo vas a comprobar por ti mismo: la excelente cosecha lúdica de este año nos proporcionó los ingredientes necesarios para no dudar de la efectividad de nuestros medicamentos. Hay de todo y para todos. Aquí encontrarás la solución a tus problemas tanto si sufres fiebre por la acción, como si lo que sientes son dolores de estrategia (sea en tiempo real o por turnos) o de aventura, molestias de deportes, calambres debidos a la pasión irrefrenable por la simulación de vuelo e incluso si arrastras el prurito propio de un maniático de las carreras.

Como somos conscientes de que cada paciente tiene unos síntomas específicos, en las siguientes páginas hemos indicado pacientes y sintomatologías características. De este modo te facilitamos el diagnóstico de la dolencia y, sobre todo, la mejor forma para tratarlo. Eso sí, confiamos en tu buen criterio a la hora de asignar las dosis adecuadas: lo bueno se convierte en pésimo si se abusa de ello. Y en caso de duda, ya sabes: consulta a tu redactor de *PC Life* favorito o, en su defecto, al quiosquero.

ACCIÓN

EL GÉNERO A EXAMEN

2004 fue un gran año para la ciencia, con descubrimientos, o mejor dicho redescubrimientos, como *Half-Life 2* o *Doom 3*, y la aparición de la que esperamos sea toda una nueva gama de medicamentos: *Far Cry*. Era difícil de superar, pero 2005, pese a la malvada rima a la que invita, ha conseguido al menos mantener el listón. *F.E.A.R.*, *Quake 4* o *Call of Duty 2* son tres buenos ejemplos de los avances terapéuticos del año en el campo de la acción subjetiva. A ellos hay que sumar bombazos online como *Battlefield 2*, la acción más gamberra con ligeras gotas de Viagra de *GTA: San Andreas*, la rama táctica de la mano de los anticuerpos *SWAT 4* o *Brothers in Arms* y finalmente la penicilina contra el mal global de los laboratorios Fisher en *Splinter Cell: Chaos Theory*. Ante tanto medicamento nuevo y con el abaratamiento de viejos ungüentos conocidos, se acabó el mal del aburrimiento.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Tratamiento contra la claustrofobia

DESARROLLADOR: Rockstar
PRECIO: 49,99 €
EFECTIVIDAD: 9,5



COMPOSICIÓN

Teorías religiosas al margen, existe un hecho ineludible: el hombre (y la mujer) es un animal no tan diferente del perro o de la rata como a muchos les gustaría pensar. En el fondo, también vivimos enjaulados y/o amaestrados. La oportunidad que te brinda *GTA*, y el secreto de su éxito, es la de escapar de tu pequeña celda de corrección política. O sea, dejar de ser por un rato el ciudadano modelo que divide su caca en cinco versiones diferentes para el reciclado para convertirte en la máxima expresión de la libertad animal urbana, el delincuente. Todo un remedio (inofensivo) para las tensiones que despierta en ti la ordenada y artificial vida moderna de nuestros días.

Ésa ha sido la meta de Rockstar desde la primera entrega, y a cada paso han ido añadiendo un punto más a su receta. *San Andreas* no es la revolución que supuso *GTA 3*, pues ya se han quedado sin nuevas dimensiones que explorar, pero sí es una versión mejorada y puesta al día de un plan bien orquestado.

El universo de *San Andreas* es visiblemente más grande que en sus antecesores, componiéndose de tres ciudades: Los Santos, San Fierro y Las Venturas, cada una


A veces un honesto ciudadano no tiene más remedio que tirar de kalashnikov.

ALTERNATIVAS

HALF LIFE 2: GAME OF THE YEAR EDITION
Fórmula magistral

DESARROLLADOR: Valve Software
PRECIO: 49,95 €
EFECTIVIDAD: 9,5



Half-Life 2 + *Half-Life: Source* + *Half-Life: Deathmach* + *Counter Strike: Source* = reedición del año. ¿Realmente necesitas saber más? Una obra maestra del entretenimiento electrónico, inmersiva como pocas. Añádele también el multijugador más manoseado del mercado.



FAR CRY + PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO
Compuesto vitamínico

DESARROLLADOR: Ubisoft
PRECIO: 19,95 €
EFECTIVIDAD: 9



Dos títulos de los que sientan cátedra y a un precio irrisorio: *Far Cry*, la aportación selvática de CryTek a los juegos de acción en primera persona con total libertad de movimiento y *Prince of Persia: Las arenas del tiempo*, el resurgir de un clásico de las aventuras.



BATTLEFIELD 2
Biodramina adictiva

DESARROLLADOR: Digital Illusions
PRECIO: 49,95 €
EFECTIVIDAD: 9



El juego de acción online del año. Si eres de los que juega en conexión con la galaxia, no necesitarás leer más. Gráficos capaces de dejarte sin aliento y una jugabilidad por equipos a prueba de bombas. Subido a un caza, a un tanque o a pie, la guerra online de 2005 tiene dueño.



F.E.A.R.
Inyección de adrenalina

DESARROLLADOR: Monolith
PRECIO: 49,99 €
EFECTIVIDAD: 8,5



Acción frenética, gráficos espectaculares, tiempo bala y una historia aterradora en la que sumergirte. Si tu sueño es vivir una aventura a caballo entre *The Ring*, *Matrix* y *La Jungla de Cristal*, no encontrarás una oferta mejor. Una terapia de choque para los que se asustan con facilidad.




¿Hay algo más divertido que pasear al perro? Sí, pasear tu bazooka.


Una sierra mecánica y un policía... Toca cantar el "amigos para siempre".

diferente de sus vecinas y con su propia ambientación de fácil reminiscencia a ciudades reales norteamericanas. Y por primera vez no sólo disfrutamos de ellas, sino también del inabarcable espacio en el que convergen desiertos, bosques y montañas. Puedes explorarlos durante meses y seguir encontrando siempre algún rincón oculto que habíamos pasado por alto. Sin duda, la durabilidad es uno de los mayores logros de la saga, y en su última entrega se baten todos los récords.

Otra de las aportaciones no vistas en anteriores ediciones es la completa personalización del protagonista. Si de niño quisiste jugar a cambiarle los trapos a la Barbie de tu hermana y nunca te atreviste, Rockstar, experta en encontrar salida a tus impulsos reprimidos, también piensa en ti. Ya es posible jugar a los modelos e incluso calmar tu alopecia incipiente con peinaditos varios. Las opciones no terminan aquí, también puedes alterar el perfil del protagonista obligándole a ir al gimnasio para convertirle en el meteleches del barrio o hacer la carrera de zampabollos en el "superburger" más cercano.

Los minijuegos disponibles también se han visto expandidos, sin que falten los clásicos: policía, taxista, bombero... Ahora también puedes ser aparcacoches, usurpador de propiedades ajenas e incluso líder de banda asaltando y defendiendo territorios. Juegos dentro del juego que ayudan a alargar el tratamiento *GTA*.

Como viene siendo habitual en la saga, la banda sonora es sencillamente excelente, con títulos de los 90 del rock, el rap y el pop que invitan simplemente a conducir mientras escuchas la música.

¿Hace falta decir más? Una serie de misiones interminables, tres ciudades por explorar, y toda la libertad y jugabilidad "made in *GTA*" lo convierten por meritos propios en el juego del año y compra obligada para todo honesto y estresado ciudadano... ¿Capici?

INDICACIONES

Para pandilleros intrépidos con tiempo de sobra. Si te gusta explorar y registrar cada rincón de un juego, no lo dudes. Y si además eres un jugón compulsivo de esos que agota su tableta de pastillas el primer día, con *GTA: San Andreas* tienes dosis para rato.

CONTRAINDICACIONES

El libertinaje y la soltura ética de la que hacen gala en Rockstar pueden atragantarse en más de una acaramelada garganta.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
Aspirina antiterrorista

DESARROLLADOR: Ubisoft
PRECIO: 44,95 €
EFECTIVIDAD: 8,5



¿Te hace salvar al mundo otra vez? Qué mejor que elegir la piel del famoso agente norteamericano: acrobacias sigilosas para dejar tiesos a los enemigos, todo tipo de sofisticados utensilios y el remodelado apartado multijugador con modo cooperativo.



CALL OF DUTY 2
Vacuna antifascista

DESARROLLADOR: Infinity Ward
PRECIO: 49,95 €
EFECTIVIDAD: 8,5



¿Te pirras por la historia? ¿Te sabes de memoria el nombre de todas las batallas de la segunda gran guerra? ¿Cansado del anodino *Hearts of Iron*? Ahora puedes estar allí, o casi, de la mano de Infinity Ward. Se trata del juego de acción histórica más inmersivo del momento. Toda una experiencia.



SWAT 4
Diazepan en tabletas

DESARROLLADOR: Irrational Games
PRECIO: 49,99 €
EFECTIVIDAD: 8

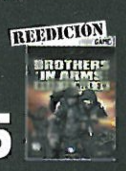


La acción con seso interpretada por el cuerpo de policía más famoso de Estados Unidos. Te administrará buenas dosis de realismo y podrás dar órdenes a tus compañeros de equipo. Si eres de los que les gusta ir con pies de plomo y pensar a la vez que disparar, tienes en este título la horma de tu zapato.



BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
Cerebrin complex

DESARROLLADOR: Gearbox Software
PRECIO: 19,95 €
EFECTIVIDAD: 8,5



Acción pausada y táctica, fidelidad histórica y gráficos multiplataforma para esta incursión de Gearbox en la Segunda Guerra Mundial. ¿Harto de los fuegos artificiales al estilo *Call of Duty*? ¿Lo tuyo es la planificación? Pásate por la hermandad sangrienta.



ESTRATEGIA

EL GÉNERO A EXAMEN

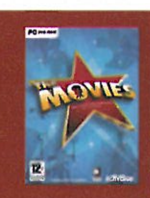
Hemos llevado la estrategia al médico y nos ha dicho que no nos preocupásemos por su salud. Pero como prevenir es curar, nos ha recetado una batería de remedios para atajar posibles males. Contra el diagnóstico de pasión irrefrenable por la guerra virtual, el facultativo extiende una receta con medicamentos de lo más variopinto: Segunda Guerra Mundial con *Panzers II* y guerras napoleónicas con *Cossacks II*. En caso de que el problema venga por la parte de la gestión, recomienda unas tomas repetidas de un original y nuevo preparado: *The Movies*. Si lo que padecemos es fatiga de tiempo real, nuestro doctor aconseja ingerir *Civilization IV*. Cuenta el galeno que es como el de toda la vida, pero mejor porque la ciencia y la tecnología avanzan una barbaridad.

Y si nos entra la tontería, el no saber qué querer, si lo inmediato o lo pausado, se saca de la manga su particular aceite de ricino, que tanto vale para un roto como para un descosido: *Imperial Glory*, gestión y combate. Y además, del país. No, si al final nos vamos a quejar de vicio.

THE MOVIES

Un remedio de cine

DESARROLLADOR: Lionhead Studios
PRECIO: 54,95 €
EFECTIVIDAD: 9,5





COMPOSICIÓN

Peter Molyneux es un tipo listo. Y de un vistazo al género de la estrategia, cayó en la cuenta de que hasta el momento a nadie se le había ocurrido mezclar dos componentes en un mismo juego: estrategia y cine. Al menos, no al mismo nivel que un parque de atracciones en *RollerCoaster Tycoon* o un hospital en *Theme Hospital*.

El resultado se ha revelado como uno de los grandes títulos de la presente temporada. Se esperaban grandes cosas de Lionhead, pero lo que quizá no podían prever sus creadores es que el juego acabase convirtiéndose en todo un fenómeno. Y es que *The Movies* triunfa donde otros simplemente tienen presencia testimonial: en la red de redes. Gracias a The Movies Online, el juego conoce una nueva dimensión. Así, uno puede colgar sus creaciones y compartirlas con los demás usuarios: prueba viviente de que la estrategia tiene en Internet un territorio a explorar y que va más allá de la clásica arena virtual en la que tirarse los trastos a la cabeza.



Como *Los Sims*, visualmente *The Movies* desprende sensación de buen rollo.

Conscientes de que el éxito del multijugador puede prolongar la vida de un videojuego de forma considerable, desde Activision, editores del juego, se han volcado con la comunidad de fans. En el caso español, un grupo de entusiastas ha puesto en marcha la web silencioserueda.com, sitio en el que los jugadores van narrando la evolución diaria del estudio de cine, las relaciones entre los actores, los rodajes y estrenos. Pero si hubiese que buscar la razón por la que *The Movies* se ha convertido en el juego del que todo

ALTERNATIVAS

BLACK & WHITE 2
Terapia animal

DESARROLLADOR: Lionehad Studios
PRECIO: 44,95 €
EFECTIVIDAD: 9



Tres años después de que Lionhead echase el cierre a su zoo particular, *Black & White 2* recupera el tiempo perdido y te propone lo que imaginas: ser un dios maligno o benigno y responder a las plegarias de un pueblo necesitado de divinidades. Una verdadera animalada.



SID MEIER'S CIVILIZATION IV
Píldoras de historia

DESARROLLADOR: Firaxis
PRECIO: 49,99 €
EFECTIVIDAD: 9



Firaxis ha conseguido lo que parecía imposible. Actualizar un clásico, añadirle interesantes y nuevas características y, además, lanzarlo de una vez por todas a la red de redes. Quien anunciaba el réquiem por los juegos por turnos se equivocaba. De pleno.



IMPERIAL GLORY
Europa sin receta

DESARROLLADOR: Pyro Studios
PRECIO: 44,95 €
EFECTIVIDAD: 8,5

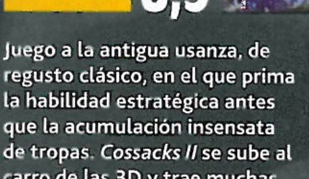


En la línea de lo hecho por The Creative Assembly en su franquicia *Total War*, los grandes del software patrio, Pyro Studios, combinan con indudable profesionalidad los turnos y el tiempo real, la gestión y el combate. Ojo a las batallas, de lo más espectacular del género.



COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS
Jarabe de palo

DESARROLLADOR: GSC Games
PRECIO: 9,95 €
EFECTIVIDAD: 8,5



Juego a la antigua usanza, de regusto clásico, en el que prima la habilidad estratégica antes que la acumulación insensata de tropas. *Cossacks II* se sube al carro de las 3D y trae muchas, pero muchas unidades consigo. Su esperanza de vida en el disco duro es casi infinita.




Los diseñadores estiman que la duración del juego es, aproximadamente, de 30 horas.


The Movies es un juego extremadamente variado y está repleto de opciones.

el mundo habla, no dudaríamos en señalar a la variedad como la última responsable. Porque hay de todo. Desde la clásica gestión en la que debes diseñar tu propio estudio y dirigirlo a la creación de películas tanto en el modo Historia como en el modo Campo de pruebas.

Por si fuera poco, es de esos juegos que no tienen fin. Independientemente de la duración propia del juego (cerca de 30 horas, según sus diseñadores), *The Movies* está tan absolutamente repleto de opciones, personajes y acontecimientos mundiales que tienen una incidencia directa sobre el cambio de gustos del público que cada partida es totalmente diferente a otra.

Claro que a la variedad y duración casi infinita hay que sumarle además que el juego ha sido capaz de atraer a un tipo de público que raras veces se acerca a los títulos de gestión. No sólo a jugadores habituales de PC que sí que le tienen la medida tomada a la estrategia, también a compradores casuales de videojuegos que han encontrado en *The Movies* el remedio perfecto contra el aburrimiento.

Para conseguirlo, Lionhead ha usado una fórmula que ya dio excelentes resultados a Will Wright en su aclamado *Los Sims*: diseño gráfico muy agradable visualmente y mecánica de juego que prescinde de la sobredosis de información y profundidad que acusan parte de los *Tycoon*.

Lo dicho: Peter Molyneux es un tipo listo. Tanto, que él y su equipo se han sacado de la manga el juego de estrategia más original desde *Los Sims*. Ni más ni menos.

INDICACIONES

Molyneux utiliza la fórmula mágica del gran otro gran gurú de la estrategia, Will Wright: gráficos visualmente agradables, buen rollo en cantidades industriales, partidas sin fin, mecánica de juego compleja pero de sencillo manejo y variedad. Un compuesto ideal para gestores, creativos, directores de cine frustrados y... casi cualquiera.

CONTRAINDICACIONES

Ni se te ocurra acercarte a él si lo que buscas es estrategia con batallitas y acción. Tienes que abrir la mente a eso de gestionar los destinos de gentuza virtual.

PANZERS II

Guerra blindada

DESARROLLADOR: Stormregion
PRECIO: 19,95 €
EFECTIVIDAD: 8,5



Es bueno, es bonito y también es barato. Con su habitual buen hacer, FX Interactive sirve un juego de estrategia de incuestionable calidad. Ofrece misiones muy variadas y la posibilidad de jugar con tropas italianas, casi siempre condenadas al exilio en los juegos de este género.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

¡Por Gondor!

DESARROLLADOR: Electronic Arts
PRECIO: 19,95 €
EFECTIVIDAD: 8,5

REEDICIÓN

Electronic Arts lo tenía todo de su parte: el presupuesto y una licencia de postín. El juego no traiciona el espíritu de la película. Estrategia rápida, fluida y tremendamente espectacular. Se prescinde de la complejidad a favor de la partida inmediata.



AGE OF EMPIRES III: EDICION DE COLECCIONISTA

Sobredosis de imperios

DESARROLLADOR: Ensemble Studios
PRECIO: 69,99 €
EFECTIVIDAD: 8



Capricho para bolsillos fuertes o tarjetas de pago fraccionado que incluye un libro, un DVD sobre el desarrollo de *AoEIII*, la banda sonora oficial, un enorme póster a todo color, una guía, manual y, por supuesto, este gran juego. Para gourmets de los ETR.



STRONGHOLD 2 DELUXE

Castillos reales

DESARROLLADOR: Firefly Studios
PRECIO: 44,99 €
EFECTIVIDAD: 8



Firefly sigue a lo suyo y continúa alimentando ese curioso género de gestión de castillos que ellos mismos hicieron grande con el anterior capítulo. Escrupulosamente realista. Por ejemplo, su gestión de recursos está basada en cadenas de producción. Un juego único en su especie.



AVENTURAS

EL GÉNERO A EXAMEN

La enfermedad crónica del género de aventuras no ha hecho más que acentuarse a lo largo de estos últimos años. A saber: desaparición comercial casi completa de las aventuras de apuntar y pulsar tradicionales, proliferación con cuentagotas de títulos de corte experimental y de ínfulas revolucionarias, afianzamiento de sagas añejas con altas dosis de acción y plataformas (*Prince of Persia*, *Tomb Taider*) y una eclosión espectacular (gentileza de las bondades de la red de redes) de desarrolladores amateur dispuestos a rememorar con sus creaciones los buenos viejos tiempos.

Lo que nos queda al final es un enfermo con pronóstico reservado en pleno proceso de metamorfosis, que busca desesperadamente recuperar la simpatía y los favores de un público mayoritario que antaño lo adoraba y ahora le da la espalda. Esperemos que salga del hospital.

FAHRENHEIT

Crónicas de un esquizofrénico

DESARROLLADOR: Quantic Dream
PRECIO: 39,99 €
EFECTIVIDAD: 9

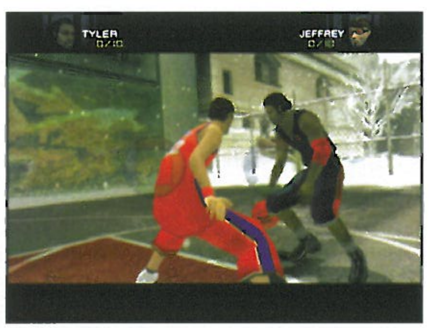


COMPOSICIÓN

Más cerca del pupurri inteligente que del experimento genial, David Cage y el resto de componentes de Quantic Dream han creado un título satisfactorio para casi todos los públicos, y asimismo esperanzador por la trascendencia que *Fahrenheit* puede ejercer en el futuro inmediato del género. Porque a pesar de algunas licencias argumentales y la más que evidente linealidad de una trama que presumía de todo lo contrario, *Fahrenheit* triunfa por haber rediseñado con éxito los mecanismos que caracterizan a las aventuras gráficas, haciéndolas más digestibles y atractivas para los jugadores de hoy (víctimas del frenesí que comporta la vida moderna), sin renunciar por ello al interés de los jugadores de ayer.

INDICACIONES

Para cualquiera que quiera disfrutar de una auténtica película interactiva. Un thriller detectivesco y paranormal sumamente espectacular, intuitivo, adulto, inteligente e inmersivo que huye de los estereotipos de las aventuras gráficas sin renunciar a las bondades del género.



El juego es como una película interactiva. Todo un lujo de aventura.



En muchas ocasiones la pantalla muestra más de un punto de vista.

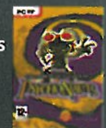
CONTRAINDICACIONES

Abstenerse amantes de la acción más desenfrenada y detractores de *Seven* o *Expediente X*. Puede provocarles síntomas de desorientación.

ALTERNATIVAS

PSYCHONAUTS
Mundo loco

DESARROLLADOR: Double Fine Productions
PRECIO: 44,95 €
EFECTIVIDAD: 8



Tim Schafer, el antiguo gurú de las aventuras gráficas, regresa de entre los muertos con un psicodélico juego que mezcla sin fisuras la trama, los diálogos y los rompecabezas de las aventuras con los saltos y las cabriolas de los juegos de plataformas. Toda una delicia si no te importa que esté en inglés.



PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS
Kamikaze real

DESARROLLADOR: Ubisoft
PRECIO: 44,95 €
EFECTIVIDAD: 7,5



Ubisoft ha dado con su gallina de los huevos de oro particular. Las dos coronas supone una nueva vuelta de tuerca a la eficaz y estimulante fórmula iniciada con *Las arenas del tiempo*: plataformas bellas y elegantes al filo del abismo. Cuenta con una excelente factura técnica.



MYST V: END OF AGES
Dos tazas

DESARROLLADOR: Cyan Worlds
PRECIO: 19,95 €
EFECTIVIDAD: 7



Punto y final a una de las sagas más vendidas de la historia del software lúdico. *End of Ages* es toda una declaración de principios, con rompecabezas increíblemente laboriosos, escenarios tridimensionales bellos y vacíos y mecánica contemplativa. Una fórmula de lo más clásica.



FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER
Nunca es tarde

DESARROLLADOR: Revistronic
PRECIO: 9,95 €
EFECTIVIDAD: 9



Junto a *Fahrenheit*, la aventura gráfica más original y atractiva de los últimos años. Una aventura 3D que funciona como una 2D, un western colorista y cañí que incluye un caballo, fases de acción y objetos clonados. Una reedición que sigue valiendo su peso en oro.



EL GÉNERO A EXAMEN

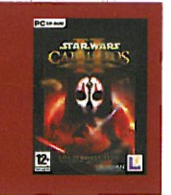
Los pacientes roleros permanecen estables tras un año en el que no se ha descubierto ninguna vacuna que suponga un antes y un después. Aún así, su respuesta al tratamiento a base de versiones evolucionadas de medicamentos ya conocidos es muy positiva. La última dosis de *Star Wars* estuvo a un pasito del Nobel de Medicina, mientras que *Dungeon Siege II* ha confirmado la viabilidad de la acción como excipiente del principio activo rolero.

Apenas se ha apreciado el intrusismo de mediocres sin doctorado. Por el contrario, el famoso doctor Molyneux ha hecho su aportación a la especialidad de manera notable pero sin lograr, como viene siendo habitual, sus desmesurados objetivos. De remedios tradicionales hemos ido escasos, apenas uno: *Gothic II*, y lo mismo ha sucedido con los ungüentos orientales (*Sudeki*), situación que esperamos mejore en un 2006 de pronóstico inmejorable a la vista de las fórmulas magistrales que están en el laboratorio.

STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II

Prozac al cuadrado

DESARROLLADOR: Obsidian
PRECIO: 29,95 €
EFECTIVIDAD: 9





Se trata de la mejor saga de juegos ambientada en el universo *Star Wars*.

COMPOSICIÓN

Secuela de la maravilla producida por Bioware, conserva del primer *Star Wars Caballeros...* casi toda la tecnología, interfaces y reglamento 3.5 de *D&D*. El plato fuerte es la jugabilidad: miles de líneas de diálogo, combate en grupo por turnos virtuales, montones de objetos mejorables, poderes de la Fuerza, misiones variadas y libertad para determinar con cada acción cuánto nos acercamos o alejamos del lado oscuro. Las novedades incluyen un aspecto más siniestro, un estupendo guión, nuevas localizaciones, más y profundos personajes y más poderes y posibilidades de configuración de los sables láser. Deja que todo ello reaccione en la probeta de Obsidian y obtendrás docenas de horas de exquisito disfrute.

INDICACIONES

Fusiona el mejor rol y la mejor visión de *Star Wars*. Indicamos este bálsamo como estimulante para toda dolencia. Un antidepresivo para quienes enfermaron con las muchas mediocridades de LucasArts y eficaz tratamiento de introducción al género.

CONTRAINDICACIONES

Efectos secundarios entre los aquejados de obsesión gráfica. El final puede que te borre la sonrisa de la cara.

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Tónico vital

DESARROLLADOR: Lionhead
PRECIO: 49,99 €
EFECTIVIDAD: 8



Con un argumento basado en la trágica odisea vital de un héroe –o villano– desde la infancia hasta la vejez, destaca por un apartado tecnológico notable, un ágil sistema de combate y una curiosa inteligencia artificial. Indicado para pacientes poco conservadores.



SUDEKI

Medicina oriental

DESARROLLADOR: Climax
PRECIO: 29,95 €
EFECTIVIDAD: 6,5



Si no eres alérgico a los combates con menús, los guiones llenos de problemas familiares y demás cualidades del subgénero nipón, puede que este compuesto de aire consolero te sirva para paliar la ausencia de más representantes del estilo japonés en PC. Toda una curiosidad.



DUNGEON SIEGE II

Pócima diabólica

DESARROLLADOR: Gas Powered Games
PRECIO: 54,99 €
EFECTIVIDAD: 8



Los poseídos por el espíritu del *Diablo* de Blizzard hallarán aquí el sustituto ideal: amplio, lleno de objetos, mascotas, personajes para tu grupo y, sobre todo, montones de mazmorras que saquear y enemigos con los que acabar. Bueno para ti, malo para tu ratón.



GOTHIC II

Ungüento tradicional

DESARROLLADOR: Piranha Bytes
PRECIO: 9,95 €
EFECTIVIDAD: 8



Si gustas de los escenarios descomunales, de la libertad y de la variedad de opciones, no lo dudes: es el momento para iniciar el tratamiento propuesto por los doctores de Piranha Bytes ahora que su precio es irrisorio. Así puedes ir preparándote para su expansión y su secuela, que están al caer.



DEPORTES

EL GÉNERO A EXAMEN

Como viene siendo habitual en el género de deportes, el año 2005 estuvo marcado por el continuismo. Los jugadores hemos seguido padeciendo el estrés que provoca ser el mánager de un club, las agujetas de corretear por campos de fútbol durante horas o lesiones de ligamientos tras estar días y días dando brincos para meter el balón dentro del aro. El listón está muy alto y la competencia en los deportes más famosos es brutal. Por una parte encontramos el catálogo de EA, con su *FIFA 06*, *Total Club Manager 06* y *NBA Live 06* como abanderados, capaces de curar el aburrimiento en un par de minutos. Por si fuera poco, acaban de reeditar las ediciones del año pasado a precio de medicamento genérico: 19,95 euros. Al otro lado están Konami y Sports Interactive, que cultivan unos títulos más independientes, algo más complejos y no tan rimbombantes, pero no por eso menos divertidos.

Quizá se echa de menos alguna receta de medicina alternativa, ya sea a nivel gráfico, a nivel jugable o con la llegada de otros deportes.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Entrenamiento para la mente

DESARROLLADOR: Konami
PRECIO: 34,95 €
EFECTIVIDAD: 9



COMPOSICIÓN

Pro Evolution Soccer 5 es un juego que cura todas las lesiones. Es el remedio milagroso que te sacará del hospital en un periquete, sin necesidad de rehabilitación. Nunca antes se había plasmado con tanta fidelidad el fútbol en un videojuego. Al jugarlo encontrarás pocas cortapisas. No en vano, la libertad que tienes a la hora de elegir tu estilo de juego es pasmosa. Eso sí, para disfrutarlo al máximo se requiere una mente despierta y un profundo conocimiento del fútbol.

Si te falla lo primero, toma fósforo. Si flojeas en lo segundo, pásate por los excelentes tutoriales interactivos que incluye y quedarás rehabilitado totalmente. Para que *PES5* sea el doble de efectivo, lo mejor es hacer terapia de grupo, ya sea compitiendo a través de Internet o con tres amigos más.



La última entrega de *Pro Evolution Soccer* cuenta con un buen número de licencias.

INDICACIONES

PES5 satisfará a todos los amantes del realismo. La premisa principal es: como las gripes, ningún gol será igual al anterior. Los gráficos y las animaciones también son un fiel reflejo de la realidad. Por si fuera poco, en la Master League puedes hacer de mánager y comandar a tu equipo hasta lo más alto.

CONTRAINDICACIONES

Algunos encuentran en *PES5* una dificultad demasiado alta. Lo que pasa es que algunos jugadores expertos asustan al más pintado. Pero si ellos han podido...

ALTERNATIVAS

FOOTBALL MANAGER 2006

Adictivo hasta la médula

DESARROLLADOR: Sports Interactive
PRECIO: 29,99 €
EFECTIVIDAD: 9



Football Manager cuenta con la mejor base de datos del mercado. Por eso, y por otros componentes, es uno de los títulos más adictivos y divertidos que puedes encontrar hoy en tu farma... tienda. Si siempre has soñado en comandar un club, éste es tu juego.



NBA LIVE 06

Delirios de grandeza

DESARROLLADOR: EA Sports
PRECIO: 49,95 €
EFECTIVIDAD: 8



NBA Live 06 es la espectacularidad llevada al extremo. Esta entrega del mejor simulador de baloncesto que ha pasado por el PC se centra sobre todo en las estrellas y en el juego de ataque. Si te asusta codearte con los mejores y te dan canguelo la velocidad y los mates de ensueño, ésta es tu terapia de choque.



TIGER WOODS PGA TOUR 06

Elitismo contagioso

DESARROLLADOR: EA Sports
PRECIO: 49,95 €
EFECTIVIDAD: 8,5



Tiger Woods 06 luce unos gráficos excelentes y un sistema de golpeo igual de maravilloso. En esta edición puedes viajar al pasado y competir contra las viejas glorias del golf. Tanto si te gusta este deporte como si eres novato, merece la pena darle una oportunidad.



PRO CYCLING MANAGER: TEMPORADA 2005-2006

Benditas agujetas

DESARROLLADOR: Cyanide
PRECIO: 29,95 €
EFECTIVIDAD: 7



Si te gusta el ciclismo, lo único que vas a encontrar en el mercado es este título. Tiene dos vertientes muy diferenciadas: la de mánager y la del simulador de etapas, y ambas están bastante logradas. Lo disfrutarás más cuanto más jarabe de dos ruedas tomes.



CARRERAS

EL GÉNERO A EXAMEN

Este año las carreras padecen un mal nuevo: el síndrome Alonso. Y es que salvo modificaciones llevadas a cabo por aficionados, pilotar un R25 ha sido imposible. Pero la cosecha no ido mal del todo y han brotado juegos de carreras para todos los gustos. Lo que queda claro es que la tendencia sigue siendo el tuning, seguido por la simulación a gran escala, las competiciones de MotoGP y las cabriolas de los cochecitos de juguete de *Trackmania*.

El síndrome Alonso no deja de ser un granito en el trasero de un género que continúa ofreciendo buenas y variadas opciones, aunque pocos títulos. Seguiremos con el tratamiento de Licensi-Nol admistrado por vía intranitrosa a ver si conseguimos la atenuación del virus Sony-FIA y pronto podemos saltar al circuito para emular al campeón.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Pedalitis aguda

DESARROLLADOR: Electronic Arts
PRECIO: 49,95 €
EFECTIVIDAD: 9





Créate fama y la policía empezará a buscarte de forma obsesiva.

COMPOSICIÓN

Mezcla un poco de gasolina con óxido nitroso, añádele unos alerones, unos cuantos policías cabreados y tendrás un excelente fármaco. *NFS: Most Wanted* da una vuelta de tuerca más a la buena saga *Need for Speed*. La inclusión de policías es el fin de la cantinela "mucha policía, poca diversión".

En el juego tienes que mejorar el vehículo a base de ganar dinero y crearte mala reputación para poder retar a los conductores más buscados por la ley. Un requisito imprescindible si quieres triunfar en este juego.

Más que una idea original, *Most Wanted* es una recopilación de principios activos de las diferentes entregas de la saga. Principalmente de los títulos *NFS: Underground 2* (que puedes encontrar en línea económica) y el mítico *Hot Pursuit*. Pero los desarrolladores han sabido crear un juego nuevo, divertido e inmersivo a golpe de guión.

INDICACIONES

Un título que engancha desde el primer momento y que puedes emplear para combatir el estrés. Su dificultad aumenta a medida que avanzas en él, y eso lo hace más adictivo. Las carreras desenfrenadas y las persecuciones policiales sacan tu parte malvada.

CONTRAINDICACIONES

La simulación no es uno de los platos fuertes de este título que, apuesta más por la diversión que por la conducción realista.

ALTERNATIVAS

MOTOGP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

Sobre dos ruedas

DESARROLLADOR: Climax
PRECIO: 49,95 €
EFECTIVIDAD: 8,5

Las carreras de MotoGP con toda su emoción. Puedes emular las proezas de los pilotos del mundial y moverlos sobre sus monturas para sacarle mayor partido a los acelerones y las frenadas. Además, el juego se completa con el modo Xtreme, que te permite pilotar superbikes fuera de los circuitos.



GTR: FIA GT RACING GAME

Gasolina real

DESARROLLADOR: SimBin Development Team
PRECIO: 49,99 €
EFECTIVIDAD: 7,5



Un juego que apuesta por la simulación sobre todas las cosas, aunque incluye un modo más arcade para evitar jaquecas a los conductores inexpertos. Incluso utiliza el programa de telemetrías MOTEC, empleado por los equipos de competición, y la tecnología Track IR 2 para mover la cámara.



TRACKMANIA SUNRISE

Loops y acrobacias

DESARROLLADOR: Nadeo
PRECIO: 39,99 €
EFECTIVIDAD: 7



A pesar de tratarse de coches de juguete, mantenerse en la pista sin perder la compostura entre saltos, loopings y acrobacias varias supone todo un reto. El juego incluye multitud de vehículos y cuenta con unos gráficos soberbios. Una alternativa muy interesante para quienes quieran disfrutar de un juego de conducción diferente.



PRO RACE DRIVER

Carrera profesional

DESARROLLADOR: Codemasters
PRECIO: 9,95 €
EFECTIVIDAD: 8



Un juego que mezcla simulación con un estilo de juego arcade que te mantiene pegado al volante. Ofrece diferentes competiciones automovilísticas y un modo carrera basado en las pruebas de Gran Turismo. Un título apropiado si mientras esperas la llegada de *ToCA Race Driver 3* te entra ansiedad.



EL GÉNERO A EXAMEN

Un año que ha traído grandes avances en las soluciones para potenciar la simuladoritis, síndrome benigno donde los haya. En cuanto a aviones, los aficionados a los reactores de combate han visto paliadas sus ansias de realismo gracias a *Falcon 4.0: Allied Force*; los que padecen de obsesión aéreo-compulsiva por la Segunda Guerra Mundial han encontrado en la reedición de *Pacific Fighters* su remedio natural, y los que necesitaban urgentemente vuelo civil realista han disfrutado con *X-Plane 8.0* de lo lindo.

En otras áreas, encontramos el remedio de combate submarino *Silent Hunter III* para la acuafobia, excelente por la inmersión a la que somete al paciente, y *Trainz 2004* para saciar la sed de raíles. Aporta buenas dosis de hierro.

Y no se quedan ahí los medicamentos dentro del amplio género de la simulación, que sólo hemos hablado de las vacunas más potentes... y es que el que este año no encuentre su remedio milagroso será porque quiere.

SIMULACIÓN

FALCON 4.0: ALLIED FORCE

Realismo hasta en el último detalle

DESARROLLADOR: Lead Pursuit
PRECIO: 29,95 €
EFECTIVIDAD: 9



COMPOSICIÓN

Aunque parezca la reedición de un título de 1999, en realidad se trata de una apuesta: ver hasta dónde ha evolucionado el original gracias a los cambios introducidos por varios grupos de programadores. Cuenta con unos sistemas de vuelo altamente realistas y con una campaña completamente dinámica que implica una buena inmersión en un entorno de guerra moderno.

Unas decenas de misiones de entrenamiento, junto con un completo manual en español y un todavía mejor manual en inglés en PDF, son toda tu ayuda inicial si no estás en algún escuadrón virtual. Incorpora un modo multijugador estable de verdad. No te lo recomendamos si lo que deseas es aprender a volar, pero es la élite de la simulación; cuando aprendes a combatir en el F-16, no puedes dejarlo.



Gráficamente apenas ha mejorado desde 1999, pero lo mejor va por dentro.

Altamente indicado para amantes de lo complejo o pilotos virtuales ambiciosos. Los viejos aficionados de nivel avanzado tampoco quedarán defraudados.

INDICACIONES

Realismo a tope en todo tipo de sistemas de vuelo: radar, navegación, armas, amenazas...

CONTRAINDICACIONES

Amantes del gatillo fácil, absténgase de utilizarlo. Pueden producirse alergias si no se usa un joystick.

PACIFIC FIGHTERS

Rey consagrado

DESARROLLADOR: 1C: Maddox Games
PRECIO: 19,95 €
EFECTIVIDAD: 9



Un buen modelo de vuelo, decenas de aviones pilotables y la posibilidad de instalarlo sobre *Forgotten Battles* y *AEP* son factores que constituyen la culminación de una gran saga de simuladores. Ideal para amantes de las hélices y del combate a la antigua en aviones históricos. Simulación de altos vuelos, vaya.



SILENT HUNTER III

Inmersión total

DESARROLLADOR: Ubisoft
PRECIO: 19,95 €
EFECTIVIDAD: 8,5



Intensa recreación del combate submarino en la Segunda Guerra Mundial visto desde el punto de vista de un capitán alemán con un sumergible a su cargo. Apropiado para estrategas con aspiraciones a lobos de mar y jugadores con paciencia para soportar largas inmersiones. Abstenerse aquellos que padezcan claustrofobia.



X-PLANE 8.0

Física insuperable

DESARROLLADOR: Laminar Research
PRECIO: 49,95 €
EFECTIVIDAD: 8



Un simulador de vuelo civil con un buen modelo de física, pensado para probar cualquier avión en cualquier situación posible. Al estar abierto a modificaciones de todo tipo, resulta idóneo para aficionados con un mínimo de curiosidad por los vuelos de prueba, incluso los espaciales.



TRAINZ 2004: EDICIÓN DE LUJO

Salud de hierro

DESARROLLADOR: Auran
PRECIO: 29,95 €
EFECTIVIDAD: 8,5



Un simulador de trenes completo y rico en opciones. Consigue un grado de verosimilitud considerable a la hora de pilotar locomotoras. Los amantes del ferrocarril difícilmente se podrán resistir a los encantos de este título con altas dosis de hierro.



ONLINE

EL GÉNERO A EXAMEN

Se acabaron las dolencias de cualquier tipo para los aficionados al juego online. Éste ha sido el año en que viejas glorias han salido del geriátrico y también el año en que Blizzard ha querido aportar su granito de arena con una panacea llamada *World of Warcraft*. De hecho, ha sido el año en que el rol online se ha postulado como un género a tener en cuenta a nivel mundial. En los países asiáticos este tipo de juegos llega a alcanzar cifras de ventas millonarias.

Como decíamos, uno de los fármacos más laureados ha sido *World of Warcraft*. A virus pasado es fácil decir que un juego que contara con la jugabilidad de la saga *Diablo*, combinado con el argumento de *Warcraft*, tenía todos los números para triunfar. Pero ningún lanzamiento tiene asegurado el éxito, como demuestra el fracaso de las vacunas *EverQuest II*. Otra sugerente apuesta anti aburrimiento es la de *Guild Wars*, que ha visto recompensada su política de eliminar las típicas cuotas mensuales con colapsos en sus servidores. Nada como la sanidad gratuita.

WORLD OF WARCRAFT

Un ungüento vigorizante

DESARROLLADOR: Blizzard Entertainment
PRECIO: 44,99 €
EFECTIVIDAD: 9





Es sólo cuestión de tiempo que los dragones se dobleguen ante tu acero.

COMPOSICIÓN

Tras someternos a un tratamiento de varios meses de *World of Warcraft*, podemos llegar a algunas conclusiones. Si bien cuando lo analizamos nos sorprendió esa extraña sensación de estar jugando a más de lo mismo pero distinto, ahora sabemos que ése es precisamente su principal activo. De forma gradual los jugadores, bien como miembros de la Horda o de la Alianza, van forjando sus héroes y completando un sinfín de misiones que les llevan a recorrer las tierras de Azeroth. A diferencia de lo que sucede en muchos otros juegos, es posible alcanzar el nivel máximo de experiencia relativamente pronto. Esto permite que los jugadores se puedan dedicar en cuerpo y alma a hostigar a los jugadores de la facción rival, que en definitiva es para la mayoría lo más interesante de estos juegos.

INDICACIONES

Es un juego intuitivo y apto para todo tipo de jugadores. Posee un completo sistema de misiones que fomenta el trabajo en equipo y la exploración de todo el reino. Cuenta también con la posibilidad de combatir contra jugadores de la facción enemiga. En definitiva, ideal para iniciarse en el género.

CONTRAINDICACIONES

Entre los escasos peros, encontramos un sistema de creación de personajes algo pobre. Además, el número de jugadores por grupo es limitado.

ALTERNATIVAS

GUILD WARS
Buena compañía

DESARROLLADOR: NCSoft
PRECIO: 44,95 €
EFECTIVIDAD: 9



Los juegos masivos online tienen un problema para muchos jugadores: las cuotas. Si padeces el mal del bolsillo vacío, *Guild Wars* te ofrece un mundo enorme por explorar, ya sea solo o acompañado. Escoge tu personaje, equípate y lánzate a la aventura en este excelente juego de rol sin cuotas.



WORLD WAR II ONLINE: BATTLEGROUND EUROPE
Realismo extremo

DESARROLLADOR: Cornered Rat Software
PRECIO: 39,95 €
EFECTIVIDAD: 8



Entrar de lleno en la Segunda Guerra Mundial en cualquiera de los dos bandos (los Aliados o el Eje) ya es posible. *Battleground Europe* ofrece una experiencia sin igual en la que podrás luchar por tierra, mar o aire con un nivel de simulación y realismo que asusta.



DARK AGE OF CAMELOT
Solvencia contrastada

DESARROLLADOR: Mythic Entertainment
PRECIO: 29,95
EFECTIVIDAD: 9



Los que pasaron por alto en su día *Dark Age of Camelot* ya no tienen excusa gracias al lanzamiento en nuestro país de este juego con todas las expansiones incluidas. Los apasionados a los combates medievales entre reinos rivales encontrarán en este juego su mejor medicina.



EVERQUEST II: DESERT OF FLAMES
Tirando de genérico

DESARROLLADOR: Sony Online
PRECIO: 29,95
EFECTIVIDAD: 8,5



Con el lanzamiento de la expansión de *EverQuest II* se ha tratado de mejorar un juego que decepcionó en un principio por las enormes expectativas que había generado. Con las mejoras que aporta *Desert of Flames*, se ha convertido en uno de los grandes. Además, cuenta con unos gráficos de bandera.



EL GÉNERO A EXAMEN

Nuestro pediatra es un poco holgazán. Normalmente prefiere curarse en salud jugando a aventuras adultas que hacer los deberes. Sin embargo, hemos conseguido que nos haga un chequeo al género infantil. Sin duda, la dependencia que los mejores títulos de la hornada tienen del cine es toda una evidencia. Cosas del marketing. La cartelera regala a los más pequeños films que los contagian de felicidad y que luego los vuelven a subyugar en mutaciones variadas: juguetes, libros, cromos... y, por supuesto, videojuegos. El pollo que quería destronar a Shrek, el mago de las gafitas que no deja de crecer, los animales desmadrados de *Madagascar*, los diminutos personajes de *Star Wars* y hasta el regreso de *Los Increíbles*. Al doctor le parece estupendo, porque aunque encuentre a la mayoría demasiado ligeros para un jugador con algo de experiencia, cumplen de sobra con los mínimos de calidad y, por encima de todo, entretienen a los más pequeños que da gusto. Ése es el objetivo, ¿no?

MADAGASCAR

Un remedio no tan infantil

DESARROLLADOR: Beenox Studios
PRECIO: 29,95 €
EFECTIVIDAD: 8



COMPOSICIÓN

Si has visto la película seguro que querrás probar lo que tienen que ofrecerte sus protagonistas en este juego. Precisamente al contar con distintos personajes con habilidades únicas, la jugabilidad de *Madagascar* es de todo menos repetitiva. En este título hallarás multitud de minijuegos, todos de muy buen nivel. Tendrás oportunidad de jugar fases que dignifican el género de las plataformas, pero también juegos de carreras, puzzles, matamarcianos, incluso un minigolf. Gráficamente el juego poco tiene que envidiar a su fuente de inspiración, con lo que el jugador se sentirá realmente como protagonista de una película.

INDICACIONES

El componente activo de este juego es su diversidad en cuanto a modos de juego. Si bien se trata de un producto infantil, está indicado para jovenzuelos en edad preadolescente o niños de muy avanzados reflejos.

CONTRAINDICACIONES

El juego tiene dos efectos secundarios poco severos: una cámara automática en ocasiones desafortunada y un nivel de dificultad desigual.

Para variedad, *Madagascar*, que parece la versión moderna de Juegos Reunidos.



Un rugido del león y te quedas más solo que la una.

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

Sobredosis de hechizos

DESARROLLADOR: Electronic Arts
PRECIO: 49,95
EFECTIVIDAD: 6



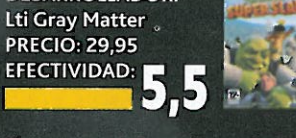
La mejor entrega literaria de la saga que ha parido JK Rowling es también la mejor adaptación realizada sobre Harry Potter para PC. Más impulsivo y menos cerebral, *El Cáliz de Fuego* mezcla con perfecto equilibrio acción, exploración lineal y algunos divertidos minijuegos.



SHREK SUPERSLAM

Luchas de cartón piedra

DESARROLLADOR: Lti Gray Matter
PRECIO: 29,95
EFECTIVIDAD: 5,5



El reverso mágico y desmadrado de *Street Fighter*. *Superslam* reúne a toda la "troupe" del universo Shrek (20 personajes en total) en un inofensivo campeonato de artes marciales en el que se proclamará campeón aquel luchador que sea capaz de derribar más veces a sus enemigos en un minuto y medio.



LOS INCREÍBLES: LA AMENAZA DEL SOCAVADOR

Acción subterránea

DESARROLLADOR: Heavy Iron Studios
PRECIO: 39,95
EFECTIVIDAD: 5,5

Los Increíbles para PC arranca justo donde termina la versión cinematográfica, con el topo Socavador emergiendo del suelo y pregonando su intención de armarla. El resto: acción lineal, cooperativa y sobre todo divertida.



CHICKEN LITTLE

Un pollo con agallas

DESARROLLADOR: Avalanche Software
PRECIO: 9,95
EFECTIVIDAD: 6



El pollo más diminuto y con más agallas del séptimo arte visita el mundo de los videojuegos con un título de plataformas repleto de potenciadores, minijuegos, coleccionables y todos los personajes y situaciones que ya viste en la película de Walt Disney. Pensado para los más pequeños de la casa.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: EA Redwood • EDITOR: Electronic Arts • DISPONIBLE: Marzo



EL PADRINO

Una de las películas que forman parte de **la alta cultura popular**, un bestseller que no conoce épocas y, sobre todo, el **retrato épico** de los convulsos años veinte a través de **la familia más problemática** después de los Serrano. Sin duda, un juego que **no podrás rechazar**.

POR D. SANZ

El libro de Mario Puzo y la película de Francis Ford Coppola han servido de inspiración para que la última creación de Electronic Arts tome cuerpo. Sin sorpresas. Estamos ante una aventura repleta de acción en la que encarnarás a un miembro de la familia Corleone en su ascenso para lograr ser el Don de la Nueva York del siglo XX. Para tan peliaguda empresa tendrás que dar órdenes, ganarte el respeto de tu gente y cometer fechorías hasta hacer de la gran manzana tu pequeño patio de recreo. Pero conseguir esto no será tarea fácil, el camino es largo y, si quieres llegar al final, deberás usar todas las armas que te facilite el juego, desde la más brutal violencia hasta la diplomacia en el trato con el resto de bandas, pasando por todos y cada uno de los puntos intermedios entre ambas.

Sin duda, estamos también ante la gran apuesta de Electronic Arts para desbancar al "dios" *GTA* de los altares del software lúdico. No sabemos si lo logrará, pero argumentos no le faltan: gráficos, sonido, jugabilidad, historia... todo ajustado casi al milímetro y preparado para hacerte sentir como un verdadero capo mafioso de los que gobernaron el lado tenebroso de los Estados Unidos a mediados del siglo pasado.

UNA DE HISTORIA

A pesar de estar basado en el libro y la saga cinematográfica del mismo nombre, lo del videojuego es otra historia. Y nunca mejor dicho, porque no se seguirá al milímetro la celebérrima trama. Eso sí, se mantendrá la ambientación y la clase que siempre ha distinguido a *El Padrino*

Pistolas y ametralladoras de época colmarán tu arsenal de malas intenciones.

de otros intentos cinematográficos y literarios.

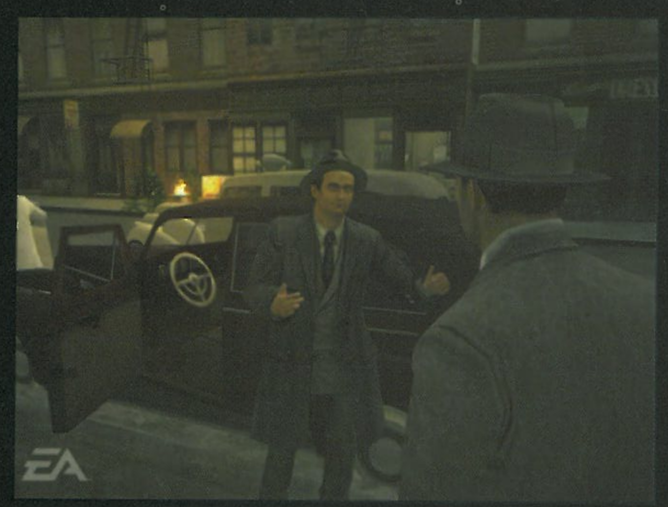
Tampoco se pierde la esencia. El argumento del videojuego se apoyará en la trinidad que ha dado la vuelta al mundo: familia, respeto y lealtad. Lo justo e indispensable para que los seguidores más acérrimos de la saga no se rasguen las vestiduras, ya que no tomarás el control de los protagonistas de las películas, sino de un simple mafioso que hace lo posible por ascender en el escalafón de la familia Corleone durante la década 1945-1955, mientras las familias Tattaglia, Cuneo, Sollozzo, Brazini y Stracci se disputan el control de la ciudad.

Esto permitirá al equipo de desarrollo una mayor libertad en su proceso creativo. Sin embargo, un guiño para los cinéfilos: la historia recurrirá a momentos culminantes de los films, como por ejemplo el asesinato de Sonny. Aunque esto no desvirtuará ni un ápice el peculiar universo creado en exclusiva para el videojuego.

El encargado de redactar el guión de tan fascinante aventura no es otro que Mark Winergardner, escritor ya experimentado en la saga, al ocuparse de crear el libro titulado *El Padrino: El retorno*, nexo entre el libro original de Puzo y la tercera entrega de la saga cinematográfica. Así que la fidelidad al espíritu original está más



Parece que el sistema de apuntar será muy preciso.



Los protagonistas de la saga te encomendarán las misiones.



El Padrino tendrá un componente de aventura muy elevado.



La Nueva York de 1945 nunca había estado tan bien representada.



La familia es uno de los pilares fundamentales de la saga *El Padrino*.

LAS VOCES DE *EL PADRINO*

Tenía que ser el reparto original quien devolviera la vida a los personajes que encarnaron en las películas. La versión en inglés de *El Padrino* contará con las voces de Marlon Brando (sin apenas fuerzas, poco antes de morir), James Caan y Robert Dubai. Lo de Al Pacino no pudo ser, pues se negó en redondo a retomar el papel de Michael Corleone. Al que tampoco se le vio dando saltos de alegría por el proyecto fue al director de la trilogía fílmica, Francis Ford Coppola. Sobre todo tras enterarse por terceros del trasvase de *El Padrino* al mundo del videojuego. En el doblaje de la versión española han participado 58 actores. No faltarán las voces en castellano de Michael Corleone, Sonny Corleone y Tom Haggen, aunque en el caso de Don Vito, se ha tenido que recurrir al doblador de Marlon Brando en *Apocalypse Now*.



que asegurada, como atestiguan los cerca de 100 minutos de vídeo extraídos de la versión en celuloide

Libertad de acción

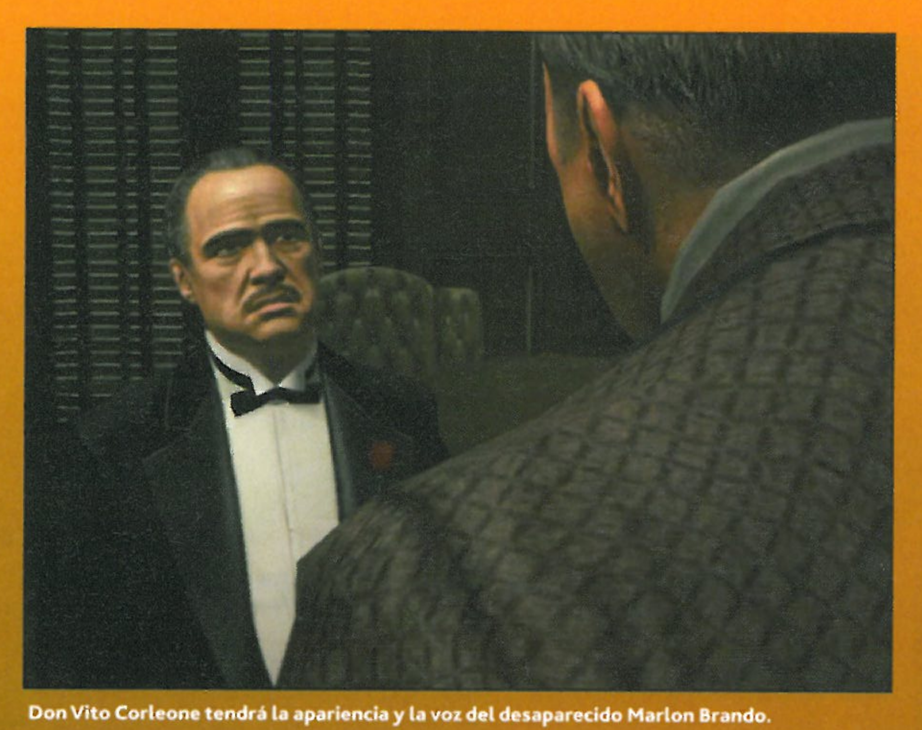
Los creadores de este juego se vanaglorian de la amplia variedad de alternativas en el desarrollo de la acción, y la verdad es que no les falta razón. Lo primero que llamará la atención será el editor de personajes, en la línea del utilizado en otros juegos de la misma compañía como *Tiger Woods* o *Los Sims 2*, y sobre todo en un esquema de juego no lineal, al más puro estilo de su competidor *GTA*. Aquí podrás seleccionar misiones, tomar prestados vehículos con glamour, pasear tranquilamente, asesinar a quien te caiga mal e incluso sobornar a miembros de la policía para que hagan la vista gorda. Y si no se dejan, siempre podrás torturarlos para "convencerlos" de quién es el jefe con un sistema parecido al visto en *The Punisher*.

El Padrino ofrecerá un esquema de juego no lineal, al más puro estilo de su competidor _GTA_

Entre los encargos que te encomendarán habrá de todo menos recaudar dinero para los pobres. Un amplio catálogo de actividades delictivas: desde palizas y extorsiones hasta atracos de banco y huidas de la policía. Todo lo necesario para subir en el escalafón de la Cosa Nostra.

Para convertirte en Padrino, será imprescindible que te profesen respeto y, para esto, tendrán que morirse de miedo con sólo escuchar tu nombre. Nada como atemorizar al personal para que la lealtad brote en cada esquina. Siempre sin olvidar que en este mundo, como en la vida real, toda acción tiene unas consecuencias tanto a corto como a largo plazo. Ya sabes, nada de actuar a la ligera. Si te




Don Vito Corleone tendrá la apariencia y la voz del desaparecido Marlon Brando.


Por descontado, en el juego vas a tener que ensuciarte las manos.


Prepárate para una buena ración de violencia con clase.

comportas como un skinhead, el mundo del juego te clasificará como lo que te mereces y recibirás por todas partes. Vale, no es que convertirte en un buen mafioso sea mucho más saludable para tu ética, pero en este juego es desde luego el camino. Además, del curso de tus acciones dependerá el desenlace de la historia. O sea que... mucho ojo.

Un poquito de respeto

Lo dijimos antes, tendrás que hacerte respetar y para ello no podrás ser nada melindroso. Persuasión es la clave. Para las buenas personas y desinformados en general, persuadir es aquello que el niño grande aplicaba al pequeño para conseguir los cromos. Pues en este juego tendrás que hacer lo mismo, pero con honrados comerciantes.

En los casos en que no consigas persuadir a tus amigos los tenderos tendrás la posibilidad de convertir sus rostros en hamburguesas con ojos. Aquí también descubrirás todo un mundo de posibilidades. La violencia, desde luego, no será el mejor camino, pero cuando es de mentirijillas como es el caso, lo pasarás pipa estrellando a los comerciantes contra los mostradores.

Eso sí, siempre que puedas trata de ser diplomático. Y si no, pues qué le vamos a hacer, recurre a las manos. ¿Qué no te hacen caso ni con ésas? A sacar la pipa o la metralleta. En estos casos gozarás de un extraordinario sistema que se ralentizará para poder apuntar a partes concretas de la anatomía de tus enemigos. Esto te permitirá causar el máximo daño posible en tus objetivos con una facilidad y rapidez inusitada. Vaya, que podrás convertir a quien te plazca en todo un soldadito de plomo de tamaño natural.

La espera para disfrutar de este ambicioso proyecto será corta. Sin duda, ingredientes le sobran para triunfar en las listas de ventas y en las preferencias de los jugadores de postín. Atrás quedarán los meses de noticias con cuentagotas y quizá la divertida tiranía de *GTA*. A nosotros, con que sea cuarto y mitad de lo que promete, nos parecerá estupendo.

Lo esencial

A SEGUIR... Gracias a la licencia de *El Padrino*, la ambientación será única para un juego de este género, lo que le distinguirá de sus competidores. Harás el mal, pero con mucho estilo.

A MEJORAR... Su desarrollo simultáneo en varias plataformas puede pasar factura a la versión de PC.



El reparto original del film estará incluido en este trabajo.


Los escenarios conservarán la esencia de la versión cinematográfica.









GSC Games recreará con fidelidad los campos de batalla.



En algunas misiones tendrás que construir bases, en otros simplemente combatir.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** GSC Games • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **DISPONIBLE:** Febrero

AMERICAN CONQUEST

Divided Nation

Estados Unidos se forjó **entre algodones**, los que servían para tapar las múltiples heridas de **sus primeros conflictos**. Como la independencia de Texas o la Guerra de Secesión. Así que **prepara la cristalmina**, que aquí no se andan con chiquitas.

POR X. PITA

Lo que es la vida. Ha tenido que llegar una desarrolladora europea para poner las cosas en su sitio y sacarse de la manga un juego sobre los primeros conflictos de Estados Unidos como mandan los cánones. Concretamente, de la fría Rusia. Y no una cualquiera. Ni más ni menos que GSC Games, una compañía que en esto de la estrategia en tiempo real tiene la lección más que aprendida: a ella le debemos la franquicia *Cossacks*.

Además, tienen parte del trabajo resuelto. *American Conquest: Divided Nation* utilizará el mismo motor (mejorado, eso sí) que *Cossacks: Napoleonic Wars* y, al menos estéticamente, las campañas protagonizadas por el general corso y los conflictos americanos serán algo así como primos hermanos bélicos.

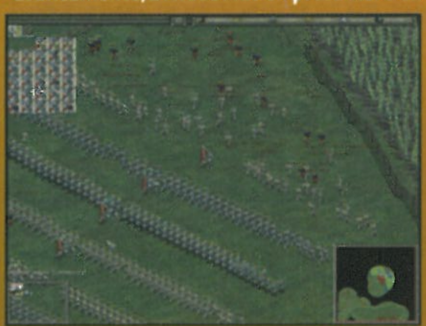
¿Qué te vas a encontrar en este juego? Ante todo batallas, muchas batallas. Nada menos que 55 escenarios a lo largo y ancho de nueve campañas en las que podrás seguir la carrera de algunos líderes militares con plaza fija en los libros de historia: Robert E. Lee, Thomas J. Jackson y Ulysses S. Grant, por ejemplo. Una de ellas se centrará en la Guerra de Independencia de Texas, en la que se enfrentarán tejanos y mexicanos. El resto recrearán la Guerra de Secesión entre las fuerzas de la Unión y los confederados.

Los encontronazos en el campo de batalla podrán ser de varios tipos: por un lado, la clásica escaramuza de los juegos de estrategia en tiempo real en los que tendrás que construir bases, investigar tecnologías y lanzar a la línea del frente a un ejército descomunal y, por el otro, eventos destinados a recrear un momento histórico concreto. En este último caso no tendrás que construir absolutamente nada, sólo conducir hacia la victoria a un ejército con una configuración predeterminada. De este modo, GSC Games intenta atraer la atención tanto de los que quieren centrarse en el apartado militar sin más condimentos como de los que prefieren enriquecer la fórmula con las típicas labores de recolección, construcción, etc.

GUERRA A LO BESTIA

Visualmente, *Divided Nation* será de esos juegos que no dan el brazo a torcer. Erre que erre y gráficos en dos dimensiones. Puede que a estas alturas del negocio diseñar un juego de aspecto tan añejo suponga


Gráficamente, *Divided Nation* presentará un aspecto añejo.


Las formaciones de tus hombres deberán variar dependiendo de tu táctica.

El juego capturará la tremenda escala de las batallas de aquella época.


La moral de los soldados será uno de los detalles a tener muy en cuenta.

EL AMIGO AMERICANO

Poco a poco, la saga *American Conquest* se ha ido abriendo un sitio en el muy competitivo terreno de la estrategia en tiempo real. Y es que *Divided Nation* es el pequeño de una familia que se intuye numerosa. Te presentamos a sus, de momento, dos parientes.

AMERICAN CONQUEST

El juego partía de 1492 y abarcaba hasta finales del siglo XVIII. En total, ocho campañas que recreaban momentos clave de la historia americana y en las que manejábamos a tipos como Pizarro o al propio Washington. Sus grandes méritos eran el diseño de las misiones y la ambientación histórica.



AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK

Una expansión de *American Conquest* que no requería el original para ser jugada. Ofrecía una nueva campaña y diez misiones independientes. Los españoles y la búsqueda de El Dorado, los rusos intentando conquistar Alaska... De postre, nuevas facciones y modo de juego extra.



un suicido comercial, pero lo cierto es que gracias a las 2D, GSC Games dotará a su juego de batallas absolutamente masivas. Tanto es así que la presencia simultánea de unidades en pantalla ascenderá hasta 30.000 soldados, lo que captura la esencia y la brutal escala de combate propia del conflicto.

¡A FORMAR!

Como viene siendo habitual en este tipo de juegos, tus hombres avanzarán en formaciones que deberás variar dependiendo de la situación. Además, al contar con un sistema de moral, tus soldados no lucharán hasta la muerte, sino que se comportarán en el frente de manera realista. Deberás vigilar el parte de bajas y tener siempre un ojo puesto en los ánimos de los guerreros. Para poder subirla, dispondrás de unidades especiales, como los abanderados o los tamborileros, que animarán a tus hombres a combatir.

Participarás en 55 batallas en las que podrás seguir la carrera de líderes militares históricos

En lo que se refiere a la reconstrucción de los campos de batalla, GSC Games se ha tomado la molestia de documentarse en serio. Para ello, han utilizado mapas topográficos y militares de la época y te aseguramos que estéticamente el juego ha sido capaz de captar ese aroma a 1860 que se pretendía.

La oferta se completará con la posibilidad de enfrentarte contra enemigos de carne y hueso vía Internet y un editor de misiones y campañas. *American Conquest: Divided Nation* viene a llenar el hueco existente en los juegos basados en la Guerra Civil americana. Y todo parece indicar que lo hará con innegable solvencia y profesionalidad.

Lo ESENCIAL

A SEGUIR... Esta secuela consigue capturar la esencia de las batallas de la Guerra Civil americana: escaramuzas masivas en las que manejarás a múltiples unidades.

A MEJORAR... Los ejércitos controlados por el ordenador son excesivamente agresivos. Además, todavía hay lagunas en la inteligencia artificial de tus hombres.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Wideload Games • EDITOR: THQ • DISPONIBLE: Febrero

STUBBS THE ZOMBIE

Rebel Without a Pulse

Stubbs es un **tipo con mala suerte**. Vale que no fuera el mejor vendedor de seguros del mundo, pero tampoco merecía acabar **criando malvas**. Ahora este mundo cruel e insolidario tiene lo que se merece: un zombi dispuesto a formar **el más temible ejército de las tinieblas**.

POR G. MASNOU



La mano controladora de mentes será una fuente constante de carcajadas.

El progreso y la profesionalización del mundo de los videojuegos han acarreado la industrialización y una gradual deshumanización de un negocio otrora dominado por legendarios nombres propios. En la actualidad son equipos formados por centenares de personas los que marcan las pautas. Con todo, aún queda sitio para esos prohombres, veteranos de la industria de sabiduría infinita y dotados de un nombre con innegable poder comercial.

Alexander Seropian es uno de los pocos desarrolladores que sigue en la primera línea de batalla de esa admirable cruzada que defiende los videojuegos como obra de arte. Cofundador de la desarrolladora norteamericana Bungie y responsable de esa obra maestra de la acción en primera persona llamada *Halo*, Seropian abandonó a finales de 2002 la compañía afincada en Seattle para regresar a su Chicago natal, reunirse



Los zombis poserán una gran inteligencia artificial.



Stubbs the Zombie será un juego increíblemente sangriento.

BANDA SORONA ORIGINAL



Stubbs the Zombie poseerá una de las bandas sonoras más curiosas y atractivas de los últimos años. Puesto que el videojuego tratará sobre la justicia, el amor y el órgano principal, el cerebro, los desarrolladores de Wideload Games han realizado una increíble selección de grupos actuales cuyas canciones tienen relación de una manera u otra con alguno de estos tres temas. Algunos ejemplos: The Flaming Lips interpretan el tema *If I Only Had a Brain*, Phantom Planet optan por *The Living Dead* y The Dandy Warhols despachan la excelente *All I Have to Do is Dream*. Todo un lujo.


El ejército de zombis hará todo lo posible para conseguir cerebros.


Nadie se salvará de la mala leche de Stubbs, las fuerzas del orden serán las más perjudicadas.


El sigilo será otro de los aspectos a tener en cuenta a la hora de poseer un humano.

con su mujer y sus hijos y, de paso, fundar una nueva compañía, Wideload Games.

No es serio este cementerio

Tras tres largos años de desarrollo, Seropian y los suyos están dando los últimos retoques a *Stubbs the Zombie*, un videojuego con muchos puntos en común con *Halo* (comparten motor gráfico, inteligencia artificial, interfaz, controles y conducción de vehículos) y nacido a partir de una premisa tan original como sencilla: meter al usuario en el putrefacto pellejo de un zombi. "Ahí fuera existen una tonelada de juegos sobre zombis que tratan el tema desde la misma y aburrida perspectiva, ¿todos sabemos lo que es un zombi, verdad? Pero reencarnar a uno de estos seres es una experiencia totalmente distinta, las reglas cambian y la diversión se multiplica. Ésa es la génesis de la idea", afirma Seropian.

En *Stubbs the zombie* el jugador asumirá el papel de Edward "Stubbs" Subblefield, agente de seguros e inútil en general. "No es que fuera sencillo vender seguros durante la Gran Depresión, como se puede deducir por la herida de escopeta que Stubbs tiene en su perfil izquierdo. Su asesino lo enterró en una tumba perdida en algún lugar de la campiña de Pensilvania y, tras más de 20 años, Stubbs se despierta y descubre que todo ha cambiado. Él es el único no muerto de una ciudad que parece sacada de una portada de revista barata de ciencia ficción".

Aturdido por su nueva situación, Stubbs se siente inicialmente como un pez fuera del agua, pero a medida que pasa el tiempo se adapta a su papel de no muerto y gradualmente va aprendiendo habilidades impensables cuando estaba vivo, como por ejemplo mantener una equilibrada dieta compuesta de cerebros humanos. Cada vez que un habitante de la ciudad muera, éste entrará a formar parte del ejército de muertos vivientes de Stubbs, de modo que en los niveles más avanzados del juego se podrán presenciar auténticas batallas campales entre las fuerzas del orden y la multitud enfurecida de zombis.

Cada vez que alguien muera, entrará a formar parte del ejército de muertos vivientes de Stubbs

Un cuerpo de armas tomar

Otra de las habilidades de Stubbs radicará en la utilización de distintas partes de su cuerpo a modo de arma mortal. Ventosidades gaseosas que aturden a los enemigos situados alrededor de Stubbs, convirtiéndoles en un blanco más fácil, páncreas explosivos utilizados a modo de granada de mano, cabezas rodadoras y la estrella del lote: la mano controladora de mentes. Emulando a Cosa de *La Familia Addams*, la mano de Stubbs abandonará temporalmente a su propietario para ir a la caza y captura de cabezas humanas con el fin de poseer su mente y esclavizar su cuerpo. "Esta habilidad permite a Stubbs utilizar a los seres humanos en beneficio propio, ya sea para abrir puertas y activar interruptores o utilizar las armas de fuego para eliminar a un ramillete de civiles".

A priori *Stubbs the zombie* posee todos aquellos ingredientes que diferencian a un clásico de un juego del montón: ambición, concepto original, protagonista carismático, factura técnica cristalina y toneladas de humor. Si a esto sumamos la experiencia y el talento de un desarrollador como Alexander Seropian, lo que nos queda es uno de los títulos más sugerentes de este 2006.

Lo esencial

A SEGUIR... El irreverente guión, la personalidad del protagonista, la violencia gratuita y sanguinolenta de los combates y el original planteamiento.

A MEJORAR... Queda por ver si el añejo motor de *Halo* estará a la altura de las circunstancias y de qué manera se manejarán los vehículos en el juego.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Stardock • EDITOR: Friendware • DISPONIBLE: Marzo

GALACTIC CIVILIZATIONS II
Dread Lords

A la que los desarrolladores **pulan un par de detalles**, este *Galactic Civilizations II* puede convertirse en **todo un señor juego**. Ya teníamos ganas de **colonizar el espacio** en condiciones. Con un poco de suerte, **ganaremos a McDonald's** en franquicias.

Prepárate, saca los tapacubos, que llega el Maxi Tuning galáctico.

POR X. PITA



***Dread Lords* dejará a un lado las dos dimensiones de la primera entrega.**

A lo mejor no te suena de nada. De hecho, el primer capítulo de la saga *Galactic Civilizations*, que vio la luz allá en el 2003, tuvo una acogida muy fría entre la comunidad de jugadores. En parte por la nula publicidad y también por los muchos fallos que, parche a parche, se fueron solventando. Con todo, servidor, fan confeso de la estrategia espacial por turnos, recuerda con cariño aquel juego modesto pero deliciosamente divertido.



El mérito de *Dread Lords* irá más allá de lo visual.

Echando la vista atrás, a aquel juego se le podía recriminar una fórmula de gestión planetaria tirando a lo excesivamente sencilla y la imposibilidad de diseñar tus propias naves. Sus creadores lo saben. Por eso desde Stardock se han puesto las pilas. Y *Galactic Civilizations II: Dread Lords* es el resultado.

Heredero de juegos de estrategia espacial como la serie *Master of Orion*, el juego te propone, ni más ni menos, guiar a las especies en su carrera por el domino del universo. Ahí es nada. Para hacerlo tendrás que colonizar, investigar tecnologías y, por supuesto, aniquilar al que ose mirarte a los ojos. Los norteamericanos, que se sacan un nombre para todo, han bautizado a este tipo de juegos como miembros del género de las 4 X, acrónimo que esconde a los verbos *explore*, *expand*, *exploit* y *exterminate* (explorar, expandirse, explotar y exterminar, claro).

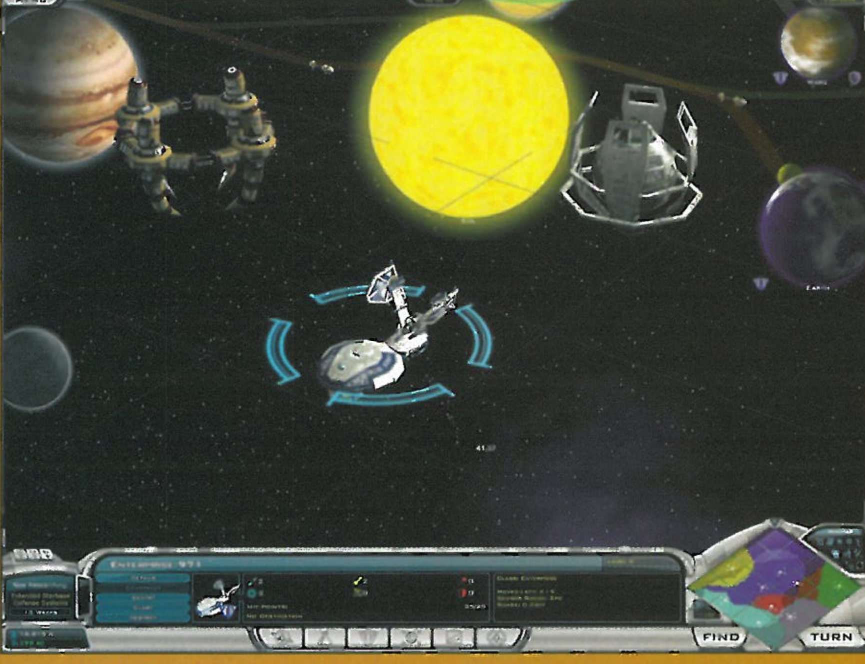
De eso va *Galactic Civilizations II*. Y la comparación con *Master of Orion* no es casual. Aunque en la primera parte de *Galactic Civilizations* sólo podías jugar manejando a los humanos, en esta secuela también podrás convertirte en cualquiera de las razas alienígenas. Es más, de nuevo igual que en *Master of Orion*, podrás crear tu propia especie con sus habilidades y sus tecnologías.

COLONIZAR CON TIEMPO

Que te quede claro. *Dread Lords* será un juego de estrategia por turnos duro de roer. Como en el reciente *Civilization IV*, todas



A medida que vayas investigando tecnologías, podrás mejorar el equipamiento.



La cantidad de planetas que se podrán explorar y colonizar ha aumentado.



El terreno de los planetas se dividirá en diferentes parcelas que transformar.



Podrás ajustar el zoom para controlar todo lo que pasa en el espacio.

UN MUNDO DE CIENCIA FICCIÓN

No podía ser de otra forma. El argumento de *Dread Lords* es digno de cualquier novela de ciencia ficción de calidad cuestionable. Estás, ni más ni menos, que en el año 2225 y la galaxia se encuentra al borde de la guerra civil entre la Coalición (humanos) y el Imperio (raza de los drengin). Pero lo que no saben los drengin es que ellos mismos liberarán una antigua y maligna raza, los llamados Dread Lords, convirtiendo así la galaxia en el lugar menos propicio para ir de luna de miel.



tus decisiones alterarán el curso de la partida. Nada más comenzar, deberás escoger el tipo de galaxia en el deseas luchar. Su tamaño determinará el número de sistemas solares y, por supuesto, la cantidad de planetas a colonizar.

Lo de escoger una u otra galaxia tendrá sus consecuencias: una galaxia pequeña será sinónimo de partida rápida, mientras que una galaxia más extensa te ofrecerá una partida basada más en la exploración y colonización que en la guerra.

Y es que el mundo virtual representado en el juego será mayor y más creíble que en el anterior capítulo, no sólo por las 3D de nuevo cuño en la saga, sino también por la mayor cantidad de planetas por sistema solar.

Otro de los cambios afectará al sistema de gestión planetaria. Para entendernos, el juego dividirá a los planetas en una escala de 0 a 47. Los de clase más elevada serán extremadamente raros y para hacerlos habitables deberás terraformarlos, lo que te condenará a ir investigando todo tipo de tecnologías.

Al estar el terreno dividido en parcelas, te encontrarás que algunos planetas ofrecen una serie de bonus para determinados tipos de explotación. Suena complicado, pero no lo es tanto. Imagínate una parcela con un buen depósito mineral. Lo más lógico sería investigar la tecnología necesaria para construir una mina. Y así sucesivamente.

Con unos cuantos retoques, puede convertirse en una pequeña joya de la estrategia espacial por turnos

TUNING SIDERAL

Otro de los grandes cambios es que por fin podrás diseñar tus naves con todo lujo de detalles. Básicamente, de lo que se trata es de construir tus propios buques utilizando la tecnología que hayas investigado y equipándolos con ella. Cada raza tendrá su propio diseño y colores, algo que va más allá de lo decorativo y que ayuda enormemente a la hora de diferenciar tus naves de las enemigas.

Aunque crear una nave resultará sencillo, equiparla adecuadamente no lo será tanto. Dependiendo de lo caro que resulte construirla, tus factorías tardarán más o menos en terminarlas. Y el tiempo es vital en este juego.

Ya lo ves. *Dread Lords* será un juego denso que necesitará tiempo y dedicación. Con unos cuantos retoques en la inteligencia artificial (excesivamente dura) y equilibrando más el poderío de algunas razas, Stardock puede llegar a crear una pequeña joya de la estrategia espacial por turnos.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... La posibilidad de diseñar tus propias unidades, un mejorado sistema de control planetario y más razas que en la anterior entrega.

A MEJORAR... La inteligencia artificial se pasa de dura. Además, queda pendiente de revisión el equilibrio de poder entre algunas razas del juego.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Kuju • EDITOR: Konami • DISPONIBLE: Febrero

THE REGIMENT

Dos grandes sagas coronan la **acción táctica en PC**. A saber, las veteranas *Rainbow Six* y *SWAT*. **Donde comen dos, comen tres** habrá pensado Konami. Por eso, y de la mano de Kuju, nos brindan un plato con los miembros de **la SAS inglesa** como ingrediente principal.

POR M. GONZÁLEZ

A las 11:30 de la mañana, el 30 de Abril de 1980, un grupo terrorista islámico asaltó la embajada iraní en Londres tomando 26 rehenes y exigiendo la liberación de las cárceles de Irán de todos sus miembros.

Son las 19:23 del 5 de mayo. Han pasado seis días y los terroristas nerviosos han ejecutado a su primer rehén. Es la hora de los SAS, el cuerpo antiterrorista británico.



Una de las misiones transcurrirá en el metro de Londres. Polémica al canto.

Puede parecer el argumento de un videojuego, y lo es, del que nos ocupa, pero también fue un hecho real. Ésa es la baza que jugará Kuju con *The Regiment*: mezclar misiones reales con imaginarias sin que sepas discernir unas de otras. Para ello cuentan con la ayuda del instructor de los SAS Rhett Butler (sí, se llama como el protagonista de *Lo que el viento se llevó*), y uno de los veteranos del cuerpo, y presente en el asalto a la embajada iraní, John MacAleese.

COMO LA VIDA MISMA

Ya desde el entrenamiento descubrirás que en Kuju se han tomado el realismo muy en serio. Reproduciendo la "killing house" en la que se entrenan los SAS, sufrirás los gritos de tu instructor y un completo paso a paso a través de las tácticas del combate por habitaciones. "Entrar, despejar y proseguir". Ésa es la clave. Acabarás aprendiendo la regla de oro de memoria.



El entrenamiento inicial incluirá misiones en equipo.



Si no has estado en Londres, gracias a *The Regiment* podrás hacer turismo.

Y mejor será para tu salud, pues un solo error en el asalto de una habitación puede acabar con la vida de varios de tus hombres, incluso con la tuya propia. El uso de granadas aturdidoras y los disparos certeros serán tus mejores aliados para un trabajo limpio. La velocidad también será esencial si no quieres encontrar a los rehenes con una bala como souvenir en su cabecita.

La lista de órdenes, por lo que hemos podido ver en la versión que hemos probado, será algo limitado: los soldados de tu escuadra te seguirán siempre y tan sólo podrás ordenarles asaltar la puerta que tengas delante.

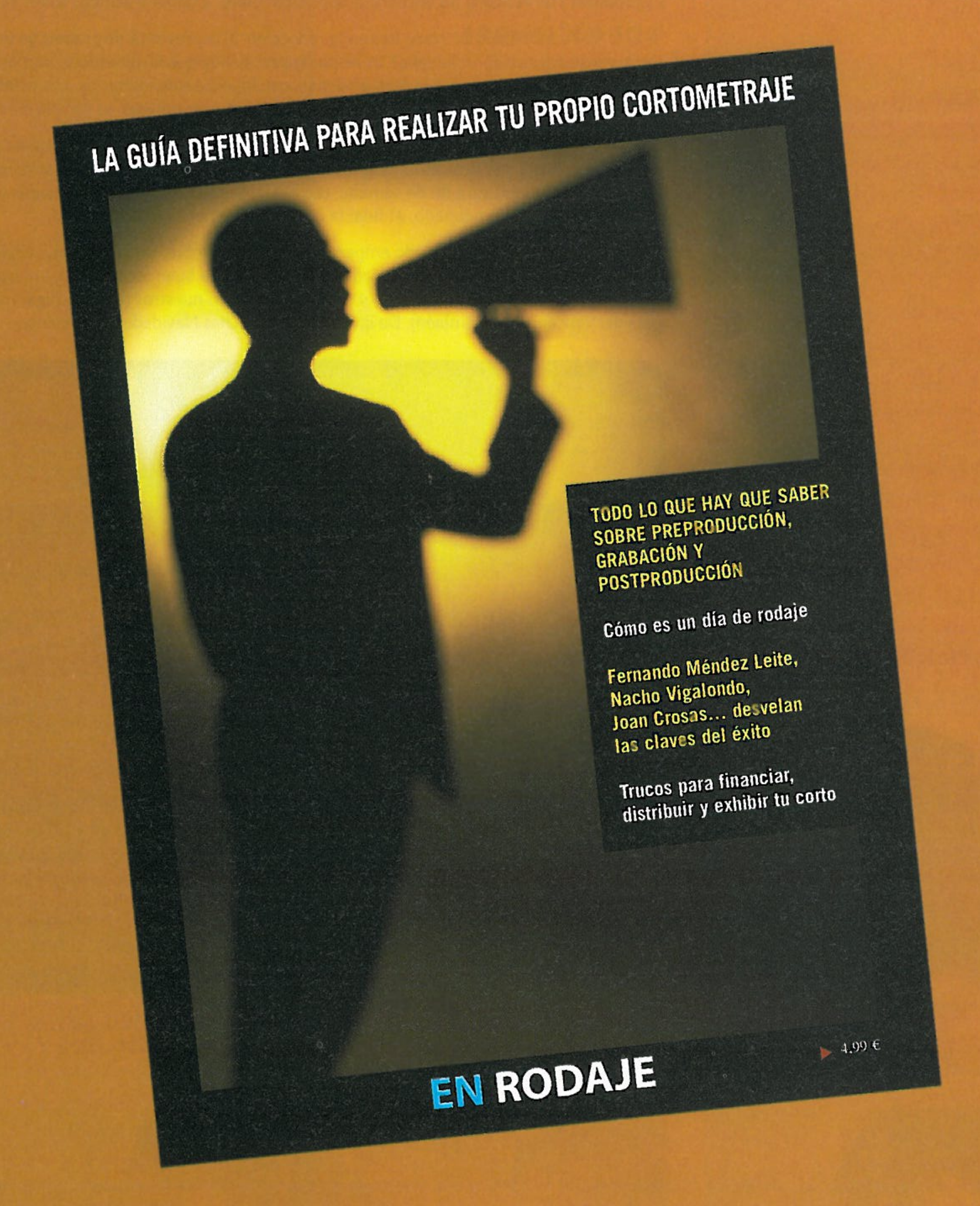
Como novedad del género, Kuju asegura que podremos jugar las misiones desde la perspectiva de cada equipo de asalto (existen tres en la mayoría de las misiones), y aquí viene la parte interesante: al volver a jugar las misiones con otro equipo, podrás ver tus propias evoluciones con el anterior. Veremos si logran reflejarlo con éxito.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... El realismo conseguido y la sensación de luchar constantemente contra el reloj en misiones ajustadas hasta el último milisegundo.

A MEJORAR... El aspecto gráfico dista de los títulos punteros del género, ya que su esencia multiplataforma le pasa factura en su salto al PC.

¡POR FIN EN TU KIOSCO LA MEJOR GUÍA MONOGRÁFICA SOBRE REALIZACIÓN DE CORTOMETRAJES!



- Todas las etapas y secretos de la producción audiovisual (financiación, preproducción, rodaje, postproducción, promoción y distribución)
- Consejos profesionales de directores, productores, directores de fotografía, guionistas, editores, actores y críticos de cine (Fernando Méndez Leite, Nacho Vigalondo, Joan Crosas, Desirée de Fez, etc)

YA A LA VENTA POR SÓLO 4,99 €

ESTE MES...



DIARIO DE A BORDO

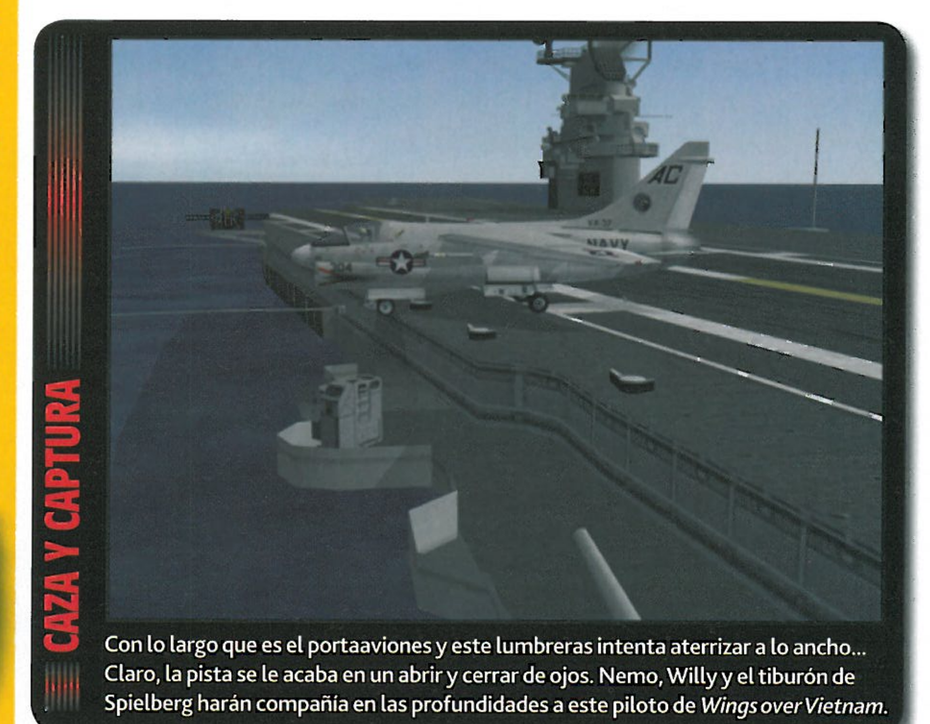
25 DE NOVIEMBRE: En cuatro capítulos lo más importante de este mes (aparte de un accidente turístico del Inefable que no desvelaremos). Nos referimos a la organización de la cena de Navidad. La historia arranca hoy, jueves, festividad de Santa Catalina, virgen y mártir. La propuesta de Navarro no encuentra oposición. Claro, a beber y zampar todos se apuntan.

1 DE DICIEMBRE: Hace frío en la redacción. A la pregunta de ¿sabéis ya un restaurante para celebrar la cena? La respuesta es: sí, hay que ir mirándolo. Vamos, que no. A Roca se le ocurre recurrir a nuestros analistas, con la excusa de invitarlos. Los colaboradores más peloteros se unen enseguida, pero nadie, nadie conoce un sitio en toda la ciudad.

16 DE DICIEMBRE. Quince días más tarde hay doce personas apuntadas al cenorrio, pero no hay mesa y la cena es... ¡Hoy! El Inefable sonríe en la sombra. No habrá más remedio que trabajar este fin de semana. Lo piensa, seguro. Maratón de llamadas y festival de negaciones: todo está ocupado. Al final la luz: en La Siempreviva nos acogen.

19 DE DICIEMBRE. Todo empezó un 25 de noviembre, Santa Catalina, virgen y mártir. Por algo será: en la cena y posterior salida todos dejamos a buen recaudo nuestra legendaria virilidad y, es cierto, pasamos sábado y domingo expiando nuestros pecados (ligar menos que la gata del Vaticano lo es también). Da igual, quedan muchas Navidades por delante.

CAZA Y CAPTURA



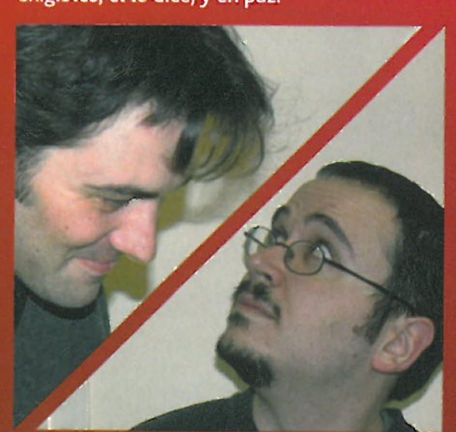
Con lo largo que es el portaaviones y este lumbreras intenta aterrizar a lo ancho... Claro, la pista se le acaba en un abrir y cerrar de ojos. Nemo, Willy y el tiburón de Spielberg harán compañía en las profundidades a este piloto de *Wings over Vietnam*.

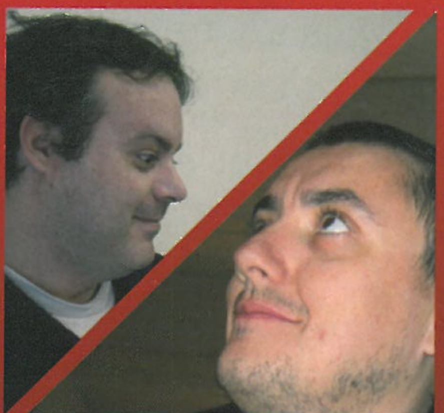
JUGADORES NATOS

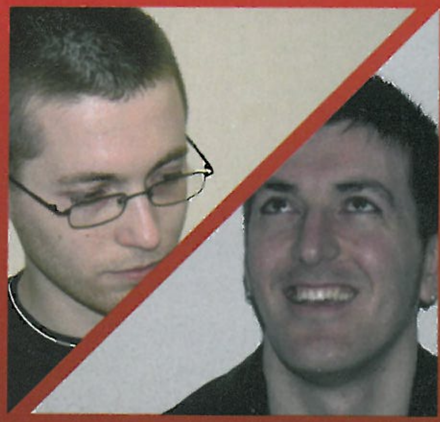
E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *friquis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







T.L. ALARCÓN ➤ Un tipo del renacimiento en pleno siglo XXI. Videojuegos, música, Internet... El hombre sabe de todo.

D. GÓMEZ ➤ Otro profesor universitario que se sube al barco para iluminarnos con sus sólidos conocimientos. Una eminencia.

G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



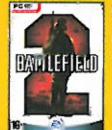
GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

ESTRATEGIA



THE MOVIES
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

Una obra de arte sencilla en su mecánica y a la vez repleta de posibilidades.
www.themoviesgame.com

SID MEIER'S CIVILIZATION IV
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

La saga *Civilization* se moderniza, equilibra y agiliza. Un juego indispensable.
www.civ4.com

ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



FAHRENHEIT
Precio: 44,99 €
Editor: Atari

Una aventura policíaca original y muy cinematográfica.
www.fahrenheitgame.com

ROL



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Precio: 49,95 €
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.
www.lucasarts.com

DEPORTES



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Precio: 39,95 €
Editor: Konami

Un simulador que recrea el deporte rey como nadie hasta la fecha.
es.gs.konami-europe.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas del todo ejemplares.
www.eagames.com/official/nfs/ underground2

SIMULACIÓN



FALCON 4.0: ALLIED FORCE
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware

El clásico de la simulación se actualiza para recuperar su trono.
www.lead-pursuit.com

ONLINE



WORLD OF WARCRAFT
Precio: 44,99 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social.
www.worldofwarcraft.com

CÓMO DAMOS LA NOTA



¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.



Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.

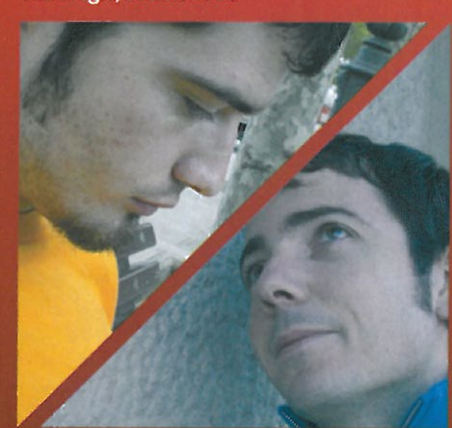


Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...



Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.



J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

X. ROBLES ➤ Lo mismo le da un balón que una raqueta. Lo suyo es la competición de alto nivel. Preparación le sobra.



A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos online. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.



A. SAYALERO ➤ Lleva el rol en las venas y le sobran ideas. La de redecorar la redacción como una mazmorra se la rechazamos.

PANZERS II

Codename: Panzers Phase Two

Si Montgomery y Rommel levantaran cabeza... lo primero que harían sería retarse a un duelo online a *Panzers II*. No es para menos, ya que si lo que te gusta es **la estrategia táctica**, estás ante **la excusa perfecta** para ausentarte de compromisos navideños.

POR A. SALAS

Desde la época del Imperio Romano hasta la Segunda Guerra Mundial. Ése es el salto histórico que ha dado la compañía FX Interactive al lanzar su apuesta anual de cara a las fiestas navideñas. Nos olvidamos pues del *pilum* y el *scutum* para dar paso a armas mucho más sofisticadas con *Panzers II*, secuela del aclamado *Codename: Panzers Phase One*, aparecido hace poco más de un año y que por fin llega a nuestro país con ganas de dar mucha guerra.

Para los que estén familiarizados con la obra anterior, basta decir que el título que ahora nos ocupa está a medio camino entre la secuela y la expansión. No te lleves las manos a la cabeza, que si bien no supone ninguna revolución, tampoco desmerece en nada a su antecesor, o sea, que estás ante un juego actual y muy recomendable.

ENTRANDO EN CALOR

Si eres de los que aborrecen tener que recolectar recursos y depender de ellos para poder sacar más unidades a escenario, acabas de dar con el tipo de juego que buscabas. Estás ante un título de estrategia



táctica, lo que significa que sólo debes centrarte en hacer que tus unidades aniquilen a las del enemigo y nada más.

Eso significa que no vas a poder construir carros de combate adicionales cuando a ti te plazca, pero tampoco quiere decir que vayas a disponer únicamente de las unidades con las que empiezas la misión siempre. En determinados momentos de algunas misiones puedes recibir refuerzos. Además, en casos de necesidad también es posible hacerse con el control de vehículos enemigos, ya sea reparando los que están dañados o usando el lanzallamas para calentar el acero y hacer que su tripulación salga por piernas.

Sea como sea, debes cuidar lo que tienes, puesto que por norma general no obtienes nuevas unidades hasta que hayas terminado la misión. Y lo que es más importante, tus tropas ganan experiencia y puedes conservarlas de un nivel a otro si cumples tu cometido.

Todas las misiones cuentan con uno o varios objetivos principales más algunos secundarios y hasta otros secretos si te estudias bien el mapa. Por supuesto, superas



El icono de la bala indica que esos blindados tienen poca munición.



Un ataque frontal a un tanque es siempre más costoso que desde atrás.



¡Dadles duro, que son pocos y cobardes!

Tus héroes aparecen representados con un icono característico. Cuídalos, son sensibles.

la misión si completas las tareas principales. Pero si tenemos en cuenta los puntos de prestigio extra que obtienes por cada objetivo añadido, la exploración acaba cobrando finalmente más relevancia de la que te puedas imaginar. La mecánica del juego te incita a visitar todos los recovecos del mapa para lograr más prestigio, tu moneda de cambio a la hora de solicitar más refuerzos (clasificados en blindados, artillería, infantería...) en la pantalla de intermisión.

Los puntos de prestigio también te permiten conseguir más ataques especiales o, lo que es lo mismo, apoyo aéreo o de artillería desde el exterior. En cada misión cuentas con este tipo de ataques, limitados eso sí, que puedes utilizar dónde y cuándo quieras. Es evidente que vale la pena conseguir el mayor número posible de apoyos, algo que a veces puede hacer inclinar la balanza a tu favor en momentos cruciales. Bien pensado, sí señor.



Datos técnicos

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
CDV

EDITOR
FX Interactive

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

WEB www.fxinteractive.com

Donde más duele

El realismo es otro factor clave. Y ya no hablamos sólo de la propia inspiración histórica ni de la atención al detalle que se les ha prestado a las unidades. Nos referimos al combate en sí, que, aunque similar al de otros juegos de estrategia en tiempo real, presenta algunas peculiaridades. Por ejemplo, las unidades básicas de infantería tienen un efecto totalmente nulo sobre los blindados (no como en otros juegos, donde casi todo es posible con un buen puñado de soldaditos). Por otra parte, las unidades de artillería son las que saben dar duro a los tanques, pero son también las más vulnerables al ataque de la infantería, cerrando así el círculo táctico. El blindaje de los

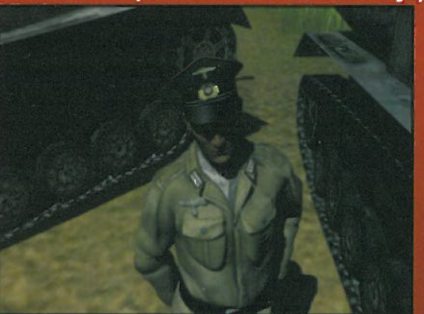




El lanzallamas permite hacer soldado a l'ast y quedarse con su tanque.



La espectacularidad de los combates está asegurada.



¿Tú te meterías con alguien así? Créenos, nosotros tampoco.



En la pantalla previa a la misión tus puntos de prestigio sirven para conseguir

carros también se tiene en cuenta, siendo éstos más vulnerables por su parte trasera, como ocurría en la realidad.

En lo que a jugabilidad se refiere, quizá su único punto débil es la inteligencia artificial, que a veces no actúa como debería al buscar caminos algo complicados. Pero nada que impida un juego fluido y sin problemas.

El guión se ha mimado mucho. Olvídate de realizar misiones una detrás de otra con apenas conexión entre ellas y viendo únicamente la jeta de tu comandante en jefe. En *Panzers II* se ha dado especial importancia a la trama. Es por ello que cada bando cuenta con sus propios héroes, unos personajes en torno a los que giran los eventos que tienen lugar en cada misión.

La mecánica del juego te incita a visitar todos los recovecos del mapa para lograr más prestigio

Unidades que puedes controlar como cualquier otra, aunque no por eso dejan de ser mortales, lo que implica que debes extremar las precauciones con ellas.

Añejo, pero no tanto

Cambiando de tercio, si te decimos que el motor gráfico es prácticamente el mismo que el de *Codename: Panzers Phase One*, no tienes por qué alarmarte. Este dato podría hacerte pensar que vas a ver un nivel de detalle más añejo que los whiskis de Humphrey Bogart, pero nada más lejos de la verdad. Y nada mejor para demostrarlo que las imágenes que acompañan este texto. El nivel de detalle es exquisito en las unidades blindadas, aunque como en otros muchos títulos del género flaquea un poco al mostrar las unidades de infantería, más difíciles de modelar, aunque son perfectamente reconocibles.

La música es correcta y poco más, pero lo más llamativo del aspecto sonoro es el excelente doblaje al español que se ha llevado a cabo. De hecho, se trata de un aspecto que, sin lugar a dudas, ha mejorado notablemente en comparación con la versión internacional del juego. Que la disfrutes, pues. Vale la pena.

BUQUES INSIGNIA

En todo ejército que se precie siempre encontramos carros de combate que destacan por su potencia, simbolismo o efectividad en combate. Por supuesto, en *Panzers II* encontrarás un buen puñado de ellos, algunos míticos.

M4 SHERMAN

Este tanque medio es todo un icono de la Segunda Guerra Mundial. Fue ampliamente utilizado por los americanos en todo tipo de escenarios, incluido el norte de África, donde los británicos lo tomaron prestado.



TIGER

Una auténtica fortaleza, y uno de los carros de combate más temidos del ejército alemán. Era enorme y con un blindaje casi impenetrable, excepto en su zona trasera, la más vulnerable.

T-34/85

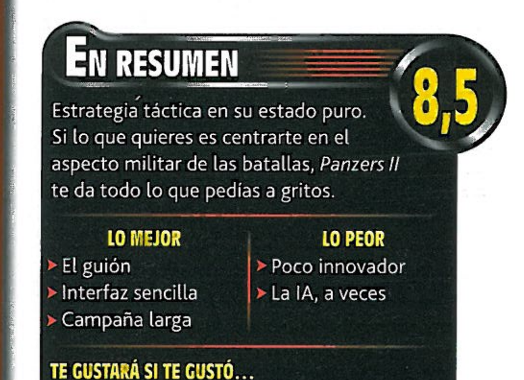
Producido en grandes cantidades por los soviéticos para hacer frente a los Panzer alemanes, el T-34/85 era un excelente carro de combate muy superior a muchos de sus contemporáneos.





MATILDA MK II

Un carro ligero y sencillo, cuyo blindaje era su mejor baza en el combate. No obstante, el armamento con el que iba equipado era algo deficiente, como quedó demostrado en muchos teatros de operaciones.



En resumen

8,5

Estrategia táctica en su estado puro. Si lo que quieres es centrarte en el aspecto militar de las batallas, *Panzers II* te da todo lo que pedías a gritos.

LO MEJOR
- El guión
- Interfaz sencilla
- Campaña larga

LO PEOR
- Poco innovador
- La IA, a veces

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Codename: Panzers Phase One







PRINCE OF PERSIA
Las dos coronas

Ya se conocen **las causas** que han llevado al Príncipe de Persia a su **cadavérico aspecto** actual: el estrés. Y es que **tres aventuras en tres años** pueden con la salud de cualquiera, incluso con la del **monarca más deportista** con permiso de Alberto de Mónaco.



POR G. MASNOU

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras

DESARROLLADOR
Ubisoft Montreal

EDITOR
Ubisoft

PRECIO: 44,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla [ES] Voces [ES]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.princeofpersiagame.com

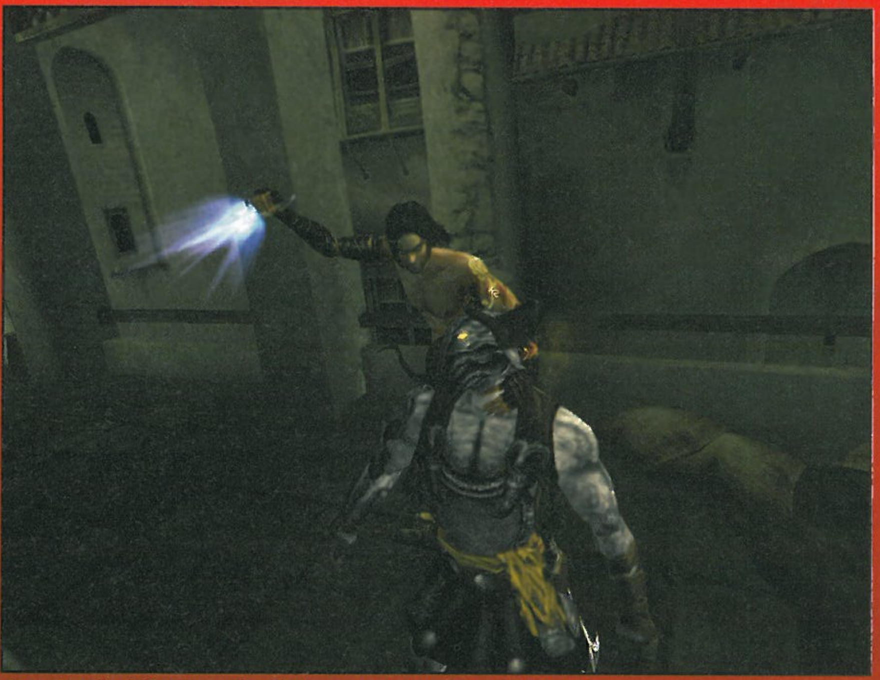
A finales de 2003 un equipo de desarrolladores de Ubisoft Montreal Studios capitaneados por el gurú Jordan Mechner dio a luz un clásico moderno. Heredero de una gran saga venida a menos, *Las arenas del tiempo* redefinió el género de las plataformas optimizando, puliendo y súper vitaminizando ideas y mecanismos pretéritos.

Las apabullantes habilidades físicas del Príncipe, la plasticidad de las animaciones, el tamaño intimidatorio de los escenarios, la sensación real y palpable de tridimensionalidad y el inteligente diseño de los rompecabezas cercenaron estereotipos y obligó a los usuarios a aprender y adaptarse a un nuevo tipo de lenguaje espacial.

Tres años y tres entregas después, *Prince of Persia* es una de otras tantas sagas ilustres que han caído víctimas de la política de sobreexplotación que por desgracia esgrimen a veces las compañías más poderosas de la industria del videojuego. La repetición. La rutina y la falta de sorpresas se han apoderado de un videojuego otrora rompedor y ahora convertido en la inevitable secuela de cada temporada.

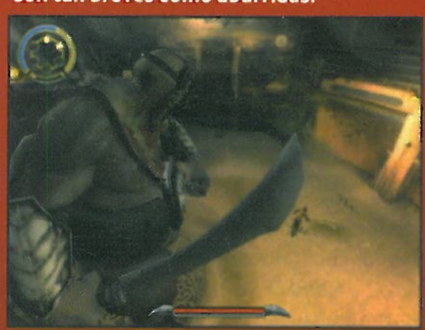
ASPECTO RADIANTE

Todo esto no quita que esta nueva vuelta de tuerca de *Las Arenas del Tiempo* sea un correctísimo juego de plataformas, probablemente la versión más homogénea, equilibrada y técnicamente pulida de toda la saga. La antigua cámara con tendencias sadomasoquistas funciona aquí con abrumadora precisión enterrando definitivamente los ángulos muertos y la molesta sensación de no ver lo que el Príncipe tiene frente sus


Con algo de sigilo se puede eliminar a enemigos con un solo golpe.


Ahora la daga del tiempo sirve también para trepar por ciertas paredes.


Las carreras de bigas que incluye el juego son tan breves como aburridas.


Los jefes finales requieren de rituales concretos para ser vencidos.

UN GOLPE, UN MUERTO

Una de las principales y más jugosas novedades de *Las dos coronas* es el sistema de matanza veloz. Resulta de gran utilidad, pues permite deshacerse de forma expeditiva de varios enemigos ejecutando una serie de ataques devastadores. El secreto radica en acercarse sigilosamente a la espalda de los enemigos y pulsar el botón de ataque exactamente en el momento en que la Daga del Tiempo se vuelve resplandeciente. Este método requiere de muchos reflejos y un pulso firme, ya que sólo dispones de unas fracciones de segundo para asestar cada golpe.



narices. Los combates acrobáticos, puzzles con filigranas, piruetas y demás ejercicios de funambulismo encajan y se desarrollan con milimétrica escrupulosidad, obedeciendo sin rechistar las órdenes del teclado o el gamepad. La desubicada música heavy metal de las anteriores entregas es ahora una correcta banda sonora que se inspira en el clásico *Las mil y una noches*. Únicamente la inconsciente ubicación de los puntos de guardado conmemora el lado más raquítico de los dos anteriores *Prince of Persia*.

Las dos coronas evidencia un desgaste y una falta de frescura impropias de una saga recién resucitada

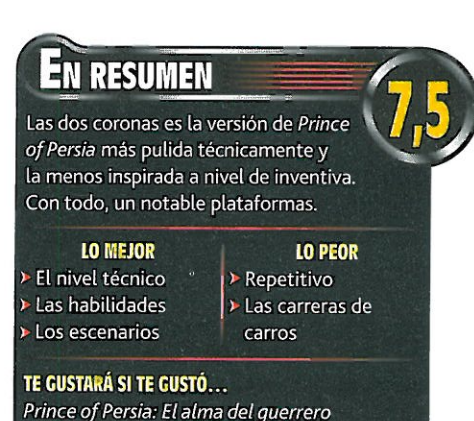
DESARROLLO PLANO

En un intento tímido por modernizarse sin perder el favor de los amantes de la saga, esta tercera entrega incorpora una serie de nuevos mecanismos cuya relevancia no va más allá de lo anecdótico y superficial. En este sentido, *Las dos coronas* supone un paso igual de desalentador que el realizado por Ubisoft Montreal con *El alma del guerrero*.

La aparición del alter ego tenebroso del Príncipe (nacido del constante contacto del monarca con *Las arenas del tiempo*) y todo su elenco de nuevas habilidades no dista mucho de los resortes utilizados por el protagonista en su estado normal, con el molesto añadido de que el Príncipe Oscuro pierde salud de forma constante, por lo que estas secciones se convierten en frenéticas carreras contrarreloj.

Las veloces persecuciones de bigas por las calles de Babilonia han sido resueltas de forma rutinaria: breves y excesivamente encorsetadas, no alcanzan su objetivo de dar una alternativa de calidad a las secciones de plataformas. Por último, las muertes sigilosas y los nuevos poderes del tiempo suman posibilidades al combate libre. Lo malo es que ni la dificultad a la hora de realizar algunos combos ni el caos y el desenfreno que gobiernan en la mayoría de combates ayudan. Más bien incitan a recorrer al rudimentario pero siempre práctico arte de aporrear simultáneamente todas las teclas.

En su intento por exprimir apresuradamente su gallina de los huevos de oro particular, Ubisoft está condenando el porvenir de *Prince of Persia*. De hecho, *Las dos coronas* evidencia un desgaste y una falta de frescura impropias de una saga recién resucitada. Como todo buen miembro de la realeza, el Príncipe necesita unas largas vacaciones. De lo contrario, le sucederá lo que a *Tomb Raider*, que de tanto repetirse terminó por aburrir incluso a los fans más devotos.



EN RESUMEN

7,5

Las dos coronas es la versión de *Prince of Persia* más pulida técnicamente y la menos inspirada a nivel de inventiva. Con todo, un notable plataformas.

LO MEJOR	LO PEOR
El nivel técnico	Repetitivo
Las habilidades	Las carreras de carros
Los escenarios	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Prince of Persia: El alma del guerrero



Peter Jackson's KING KONG The Official Game of the Movie

A estas alturas, el mundo ya ha sucumbido al poder del **coloso primate**. El film de Peter Jackson ha desatado **la "Kingkongmanía"** y nuestro PC no podía quedarse cruzado de brazos. Si además **el juego tiene calidad y es entretenido**, pues todos contentos.

POR G. MASNOU

A diferencia de la mayoría de adaptaciones derivadas del mundo del celuloide, este juego posee la suficiente entidad como para sobrevivir e impactar más allá de la licencia. El de Ubisoft es un producto de merchandising con autonomía propia. Partiendo de la estética, los escenarios y los protagonistas del film homónimo, Michael Ancel (responsable de *Beyond Good & Evil*) y los suyos han dado forma a un juego de acción en primera persona de planteamiento poco común y buena factura técnica, un soplo de aire fresco para un género que últimamente malvive de la clonación de ideas ajenas.

Todos los elementos que conforman *King Kong* han sido diseñados para brindar un grado de inmersión inédita hasta hoy en la mayoría de videojuegos. Y el esfuerzo se agradece. A diferencia del resto de juegos de acción en primera persona, *King Kong* no posee ningún elemento que te recuerde constantemente que estás frente a un ordenador. La pantalla de juego por ejemplo, aparece en todo momento limpia, sin iconos que indiquen la puntuación, mapa, munición restante o barra de energía (bastan un par de mordiscos para dar al traste con la vida del protagonista). Tampoco hay inventario, Jack únicamente puede llevar encima aquello que quepa en sus manos, normalmente una sola arma de fuego y alguna que otra lanza. Los objetos que aparecen a lo largo de la aventura (básicamente palancas) hay que acarrearlos hasta que son utilizados.

Explorar Isla Calavera en la piel del guionista Jack Driscoll es sumamente orgánico e intenso. ¿Muestras? Los movimientos de las manos de Jack cuando nada o cuando aparta los indigestos matorrales que le impiden avanzar, la respiración entrecortada que inunda sus oídos cada vez que realiza un sobreesfuerzo o la visión borrosa que aparece cuando su vida se está a punto de extinguir. Todos estos detalles imprimen una fuerte sensación de vulnerabilidad y miedo frente a la agresividad de las bestias prehistóricas y a la majestuosidad de la propia isla. *King Kong* es un juego de supervivencia en el más estricto sentido de la palabra.

MONO SAPIENS

Kong, la verdadera estrella de la función, también hace acto de presencia con algo más que su amenazante figura en el decorado.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Ubisoft

EDITOR
Ubisoft

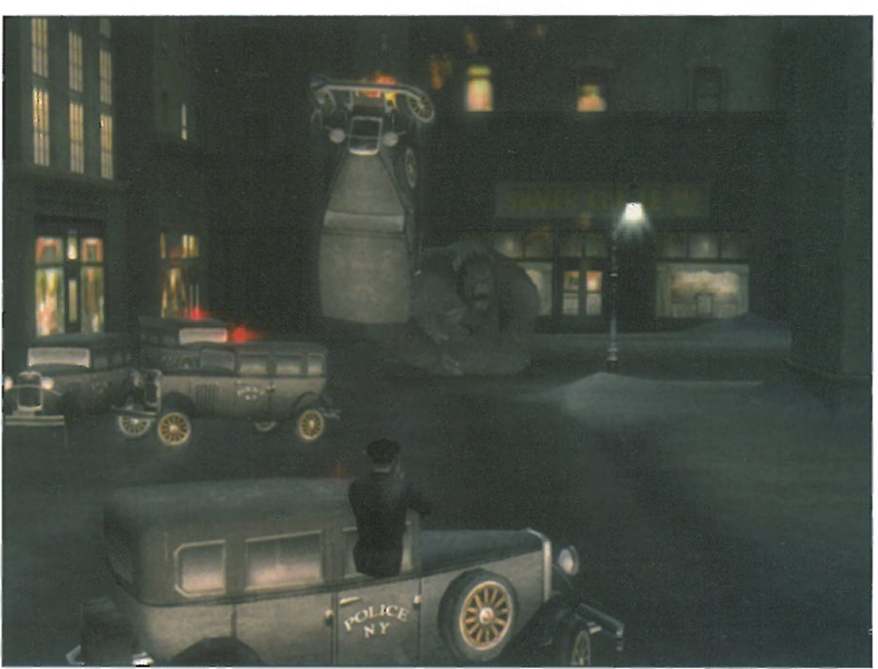
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla: Español — Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.kingkonggame.com/es

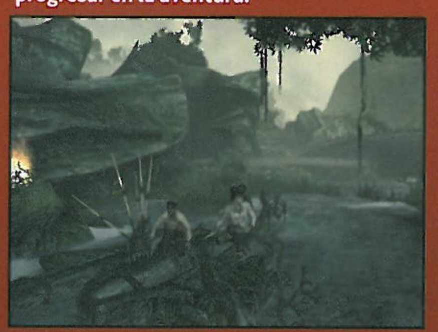


Una vez que Kong alcanza Nueva Cork, sus calles se llenan de caos y muerte.


Si alguno de los compañeros de Jack fallece, finaliza la aventura.


No falta en el juego la escena más emblemática y recordada de la película.


El ahorro de munición resulta vital para progresar en la aventura.


Nada mejor que explorar Isla Calavera a bordo de una apacible canoa.


Los escenarios poseen una ambientación decididamente barroca y lúgubre.

Eso sí, con cuentagotas y bajo una mecánica de juego radicalmente distinta a la utilizada para manejar a Jack Driscoll. Las secciones protagonizadas por el simio transcurren bajo una narcótica y grandilocuente perspectiva en tercera persona e implican trepar y balancearse por la selva y luchar contra Ventasaurios y V-Rex con el fin de salvar el pellejo de la bella e indefensa Ann Darrow.

¿Buscas pelea?

El sistema de combate es suficientemente completo y permite ejecutar sin apenas despeinarse una decena de golpes distintos, desde agarrar y lanzar al enemigo como si de una peonza se tratara hasta desencajar su mandíbula. Aunque el resultado global es algo inferior al resto del conjunto, las fases protagonizadas por la bestia peluda añaden variedad a un juego que en su modo principal resulta algo reiterativo.

Un juego de acción en primera persona de planteamiento poco común y buena factura técnica

Y es que el principal enemigo de este *King Kong* radica en el uso y abuso de elementos que al principio funcionan pero que acaban aburriendo por repetición. La omnipresente selva (todos los escenarios excepto el último transcurren en ella) se convierte al poco de pasear por ella en territorio de constantes déjà-vu, con objetivos, localizaciones y enemigos que siempre aparentan ser los mismos. El juego se resiente de un desarrollo extremadamente lineal y encorsetado que no deja de dar vueltas sobre unas mismas ideas. Además, el juego se acaba en un par de tardes.

Con todo, no hay que restar méritos al trabajo realizado por el equipo de Michael Ancel. Partiendo de las condiciones adversas que conlleva crear un juego a contrarreloj para hacerlo coincidir con el estreno de la película, estos desarrolladores franceses han triunfado allí donde la mayoría fracasan. El resultado de sus esfuerzos es, más allá de sus defectos, un juego original, dramático, absorbente y atmosférico como hacía tiempo que no se veía en nuestros PC.



Uno de los grandes secretos para progresar con éxito en *King Kong* radica en ahorrar la munición de las armas de fuego. Una de las mejores maneras de lograrlo consiste en cazar reptiles o pequeñas larvas y utilizarlos a modo de cebo para tender una emboscada a los depredadores de mayor tamaño, engañarles y conducirlos hasta una trampa o simplemente hacer que despejen el camino. De esta forma los jugadores más habilidosos podrán completar la aventura sin desperdiciar una sola bala.





EVIL DEAD
Regeneration

La cuarta **ley de Newton**, la que casi nadie conoce, dice así: "un juego con **un protagonista que empuña una sierra mecánica** con una mano y una recortada con la otra **no puede ser aburrido**". *Evil Dead: Regeneration* lo demuestra. **Newton tenía razón**.

POR M. GONZÁLEZ

Por si acaso, y porque Einstein demostró que Newton sólo tenía razón a veces, los chicos de Cranky Pants Games se estrujaron las neuronas pensando cómo podían mejorar el universo de *Evil Dead*. Su respuesta: un enano inmortal y regenerativo que siga a Ash y que pueda ser pateado contra los enemigos, y no es broma, que de ahí viene el título.

Evil Dead: Regeneration es una recreación, una vez más, del universo creado por Sam Raimi en *Posesión Infernal*, una película que costó cuatro cuartos y que acabó convirtiéndose en película de culto y principio de una trilogía.


Otros pueden matar zombis, pero sólo Ash lo hace con estilo.

LOCURA EN EL MANICOMIO

La historia nos sitúa tras los hechos acontecidos en *Posesión Infernal*. Ash reside en un manicomio con la única visita de una escotada abogada interesada sin éxito en salvar su pellejo. Parece que su vida no puede ir a peor hasta que el malvado de turno, y para mas inri director del centro mental, echa mano del architemido libro de los muertos, el Necronomicón, para desatar de nuevo el infierno sobre la tierra. Como no podía ser de otra forma, a Ash le toca la gorda de cerrar todas las puertas del averno enfrentándose a todo un ejército de zombis.

Los anteriores intentos de trasladar *Evil Dead* al monitor no despertaron suspiros de gozo precisamente. Pero parece que los programadores van afinando la puntería y, aunque no han creado el catacrack del año, el episodio *Regeneration* se defiende, y bien, de las acometidas de nosotros, los jueces implacables del videojuego. Para empezar, sabe captar fielmente el espíritu de las películas, algo en que los otros títulos no acababa de cuajar. Se nota que los diseñadores, aparte de haberse visto las pelis, han sabido reproducir tanto la vertiginosa cámara de Raimi como su alocado y bizarro sentido del humor.

Los seguidores de Raimi no se sentirán decepcionados, pero tampoco estamos ante un título para cinéfilos. Aquellos que no hayan visto ninguna de las películas en su vida también pueden pasárselo en grande. *Evil Dead:*



DATOS TÉCNICOS

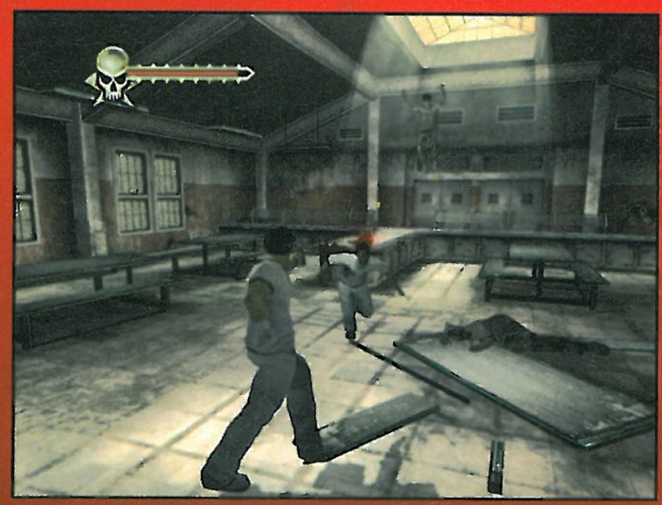
GÉNERO
Acción
DESARROLLADOR
Cranky Pants Games
EDITOR
THQ
PRECIO: 39,95 € **PEGI:** 18+
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 800 GHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	256 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

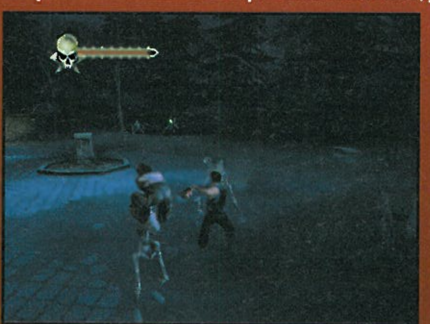
MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.evildead3.com

Como en los juegos de siempre, aquí hay enemigos finales.

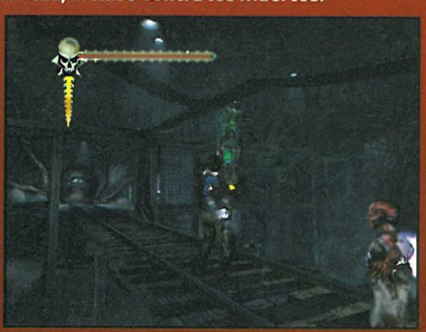

A veces puedes controlar a Sam, e incluso a Sam controlando a alguien.


Tu primera misión es escapar del manicomio, y sin sierra.


Para matar apunta a la cabeza, incluso contra los muertos.


Tu compañero de fatigas siempre está ahí para echarte una mano.


Los enemigos atacan en legión, momento oportuno para convertirse en el Ash malo.


La recortada, en lugar de al más allá, los envía a la quinta puñeta.

Regeneration basa su adictiva jugabilidad en un esquema clásico de masacre continua, ni enigmas ni estrategias a la vista, sólo sierra y escopeta en mano. La consigna únicamente tiene un color: el de los diferentes niveles que debes atravesar acribillando a todo muerto que se te ponga a tiro o diente de sierra.

Ash cuenta con numerosas armas para despedazar a sus enemigos, una para cada mano, desde lanzagrandas y pistolas, hasta lanzallamas y un ergonómico arpón. Si con ellas no te bastas para mantener a los no muertos lejos del protagonista, también puedes echar mano de diferentes combos y movimientos finales. En situaciones excepcionales, cuando estés rodeado de enemigos y sin esperanza de salvación, nada mejor que convertir a Ash en su hermano gemelo malvado, una máquina de trinchar enemigos imparable, aunque sólo sea por un corto espacio de tiempo.

Evil Dead: Regeneration basa su jugabilidad en un esquema clásico de masacre continua

Nuestro héroe, como el séptimo de caballería, no cabalga en solitario. En su ayuda, aparece Sam, una criatura nacida para el videojuego, tan bajita como repugnante, a la que puedes patear en un reprobable ejercicio de sadismo para que caiga sobre los enemigos y los distraiga.

El mejor amigo de Ash

Como tamaño papel se quedaba pequeño para tan magna criatura, Sam ocupa también el rol de coprotagonista de la historia, amenizando la constante carnicería con sus ocurrencias, lamentablemente para los que no dominen la lengua de Shakespeare, en perfecto inglés. Eso sí, con subtítulos… también en inglés.

Lo peor del juego son sus gráficos, recién sacados del horno de PS2, y su brevedad, ocho horas a lo sumo. Pero si pasas por alto estos dos detalles, podrás disfrutar de toda la magia del Raimi más gamberro en un juego tan sencillo como entretenido.



EVIL DEAD PARA PRINCIPIANTES

Si no has tenido ocasión de ver las geniales aportaciones de Raimi al séptimo arte con su saga *Evil Dead*, déjanos que te hagamos los honores.

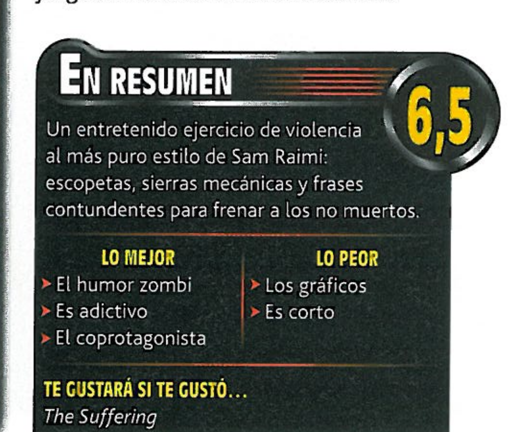
POSESIÓN INFERNAL (1982)
Cinco incautos y juveniles mozalbetes van a pasar el fin de semana a una casa abandonada en medio del bosque. Allí encuentran un libro milenario y algo más.

TERRORÍFICAMENTE MUERTOS (1987)



Ash lleva a su chica a una casa abandonada en medio del bosque. Allí encuentran, otra vez, el libro milenario de antes y… mucho más.

EL EJÉRCITO DE LAS TINIEBLAS (1992)
El libro milenario vuelve a la carga, pero esta vez y para que no le acusasen de poco original Ash se ve transportado a la Edad Media.



EN RESUMEN

6,5

Un entretenido ejercicio de violencia al más puro estilo de Sam Raimi: escopetas, sierras mecánicas y frases contundentes para frenar a los no muertos.

LO MEJOR	LO PEOR
El humor zombi	Los gráficos
Es adictivo	Es corto
El coprotagonista	

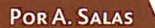
TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
The Suffering

LAS CRÓNICAS DE NARNIA

El León, La Bruja y El Armario

Si tu madre dice que **tu armario parece una leonera**, eso es que todavía no ha visto el de Narnia. Convéncela para que eche **un vistazo al** libro, la película o el **videojuego**. Si se asoma a tu PC, **seguro que** se une a tu causa y **deja en paz tu armario**.

Las escenas extraídas de la película abundan en el juego.



POR A. SALAS



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción/Aventuras
DESARROLLADOR
Buenavista Games
EDITOR
Atari
PRECIO: 39,95 € PEGI: 12+
IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 LAN ✗ Internet ✗
WEB www.narniathegame.com

Se agradece cuando una adaptación de película a videojuego es fiel a la gran pantalla y está cuidada. Es el caso, por ejemplo, de *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*, que cumplía con las expectativas que todo fan de la saga desearía ver en su PC. Aunque la película en la que se basa el título que ahora analizamos poco tenga que ver con orcos, elfos y demás fauna tolkienesca, lo cierto es que *Las Crónicas de Narnia* en su versión jugable sigue la estela del juego de Electronic Arts en lo que a estilo se refiere.

SALIENDO DEL ARMARIO

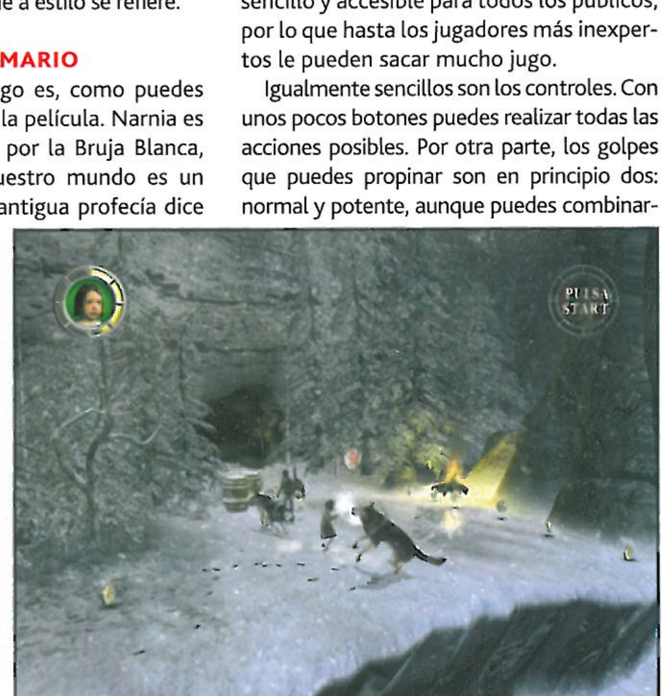
El argumento del juego es, como puedes suponer, el mismo de la película. Narnia es un mundo dominado por la Bruja Blanca, cuya frontera con nuestro mundo es un simple armario. Una antigua profecía dice que cuatro niños liberarán a este mundo de la tiranía de la Bruja Blanca para dar paso al legítimo rey de Narnia, el León Aslan.

La aventura empieza con un nivel de tutorial en casa de los cuatro hermanos en el momento en que es castigada por los bombardeos alemanes de la Segunda Guerra Mundial. Esta primera fase sirve para aprender a manejar a los diferentes personajes y probar sus habilidades básicas. La verdad es que se trata de un juego bastante sencillo y accesible para todos los públicos, por lo que hasta los jugadores más inexpertos le pueden sacar mucho jugo.

Igualmente sencillos son los controles. Con unos pocos botones puedes realizar todas las acciones posibles. Por otra parte, los golpes que puedes propinar son en principio dos: normal y potente, aunque puedes combinar-



Con la linterna podrás encontrar objetos escondidos en lugares oscuros.



Estos chuchos nunca aprenderán. ¡Tomad jarabe de palo!


A este ogro no le gustas. ¿No se lo notas en la cara?


Puedes prender fuego a los matorrales para ahuyentar a ciertos enemigos.


Hay pocos ataques, pero puedes combinarlos para realizar combos de todo tipo.

los para realizar todo tipo de combos. Como suele pasar en este género, al principio tus posibilidades de ataque son más bien limitadas, pero vas accediendo a nuevos combos a medida que superas fases. Éstos se tienen que comprar con unas monedas esparcidas por los escenarios y quedan aprendidos para siempre. Algunos de estos combos o habilidades son generales, mientras que otros son exclusivos de uno de los personajes.

Se trata de un juego accesible para todos los públicos, incluso para los jugadores más inexpertos

Uno para todos

Uno de los elementos clave del juego es la necesaria cooperación entre los hermanos. Y es que cada uno de ellos cuenta con alguna habilidad especial. Esto también es válido para algunos ataques que los hermanos pueden realizar en grupos de dos. Por ejemplo, Susan puede coger a Edmund en brazos y hacerle girar para que dé patadas a los enemigos que se encuentren alrededor. Y Peter puede aupar a Susan para disparar flechas o bolas de nieve en movimiento. Si a esto le sumamos el modo cooperativo de dos jugadores en un mismo PC (para el que te recomendamos que uses un pad), las posibilidades de interacción aún cobran más relevancia.

PEQUEÑOS PERO MATONES

Los protagonistas de esta aventura son sólo niños. ¿Sólo niños? A espabilados no hay quien los supere y de habilidades también andan sobrados. Aquí tienes una pequeña muestra de sus dotes.

PETER
El hermano mayor y, por tanto, el más fuerte de los cuatro. Es la mejor opción cuando las cosas se ponen feas y necesitas echar mano de un palo o una espada.

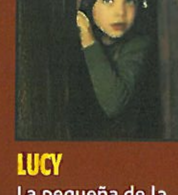




EDMUND
Este chico no posee tanta fuerza como su hermano, pero dispone de una gran agilidad para trepar por cualquier sitio a la vez que mantiene una buena capacidad defensiva.

SUSAN
Cuando se trata de arrojar cosas, Susan es la persona indicada. Da igual si son flechas o bolas de nieve. Tiene una puntería envidiable. Donde Susan pone el ojo...





LUCY
La pequeña de la casa tiene como habilidad especial precisamente eso, su reducido tamaño. Puede colarse en sitios imposibles de alcanzar para el resto.

El apartado gráfico es muy correcto. La iluminación es uno de los puntos fuertes, y no es baladí, dada su incidencia en algunas misiones. Los escenarios, aunque lineales a más no poder, se han recreado con todo detalle. Los personajes, por su parte, son fácilmente reconocibles y están animados con gran acierto. Además, todo el apartado sonoro es el mismo de la película, así que oyes las mismas voces y escuchas la misma música que en el cine. Algo de agradecer, claro que sí. Lástima que la inteligencia artificial no esté a la altura de la que demuestran en la gran pantalla, empezando por los propios hermanos, que poco hacen cuando no son controlados por un jugador.

Si pretendes ir al cine a ver *Las Crónicas de Narnia* y jugar a su versión para PC, te recomendamos que lo hagas en este orden. De lo contrario, destriparás todo el argumento y sabrás qué pasará en cada momento. Y es que este título cuenta con una gran cantidad de escenas cinemáticas extraídas directamente de la película.



EN RESUMEN

7

Un juego de repartir leña correcto y que trata bien a la película. Aunque peque de simpleza, su mejor baluarte es lo entretenido que puede resultar.

LO MEJOR	LO PEOR
Los gráficos	La inteligencia artificial
Fácil manejo	Es corto
Fiel a la película	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey







SKI RACING 2006

Con tanta nieve y tanto hielo, a los de Coldwood les ha salido **un juego demasiado frío**. Aunque las **licencias oficiales** y el apadrinamiento de Hermann Maier lo arropan, el **monótono sistema de control** congela demasiado las emociones en este *Ski Racing 2006*.

POR X. ROBLES

Aunque por estos lares el esquí es más una afición familiar que un deporte nacional, es innegable que despierta cierto interés. Los propios chicos de Coldwood lo comentan: España fue una sorpresa en cuanto a distribución y ventas de *Ski Racing 2005*. El título de este año sigue claramente la estela de la edición pasada y son muy pocos los cambios introducidos. Quizás los más destacables sean a nivel gráfico, algo que no está nada mal para un título multiplataforma.

La sensación de velocidad está bien conseguida, sobre todo si juegas con la cámara en primera persona... aunque en ese caso no puedes gozar de las logradas animaciones que, por cierto, se hicieron mediante la técnica "motion capture" con Hermann Maier, el mago del esquí y el campeón indiscutible. Para intentar dar más realismo al simulador, *Ski Racing 2006* cuenta con licencias y patrocinadores oficiales. Las pistas son las del Campeonato Mundial, recreadas mediante un buen uso de la tecnología GPS: Kitzbühel, Beaver Creek, YongPyong, Lake Louise...

RIESGO DE PULMONÍA

Tras ese telón de licencias y gráficos llamativos, encontramos un juego muy frío y simple. No decimos que sea malo, pero no rasques demasiado porque te vas a topar con una gran placa de hielo. *Ski Racing 2006* es un simulador que se va, involuntariamente, hacia lo arcade. Por ejemplo, puedes correr en varias modalidades como Slalom, Slalom gigante, Super-G o Downhill, pero da la sensación de que no se han diferenciado lo suficiente.

Aquí controlas a tu esquiador con las flechas del teclado (utilizar un pad es poco menos que una pesadilla) y puedes clavar cantos, saltar y hacer ligeros turbos en las curvas. Y ya está. Bajas por kilómetros y kilómetros de nieve haciendo lo mismo. La única experiencia un poco fuera de lo convencional es la cámara en primera persona, que multiplica la sensación de velocidad.

Otro aspecto que no termina de convencer es la dificultad. Aunque en principio este título no va destinado a jugadores expertos, ni los más duros podrán con según qué

DATOS TÉCNICOS



GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
Coldwood Interactive

EDITOR
Nobilis Ibérica

PRECIO: 29,99 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla: Sí — Voces: No

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,2 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 — LAN 32 — Internet 32

WEB www.skiracing2006.com



A altas velocidades aparece un efecto de distorsión muy resultón.



Las condiciones climatológicas afectan a la dificultad. Estás avisado.



La vista en primera persona te puede llegar a removerte las tripas.



En las salidas se ganan unos segundos que suelen ser decisivos.



Parece fácil, pero no lo es. El menor despiste puede ser letal.

VACACIONES PERMANENTES

Lo que para unos es una afición de fin de semana, para otros es una profesión. Aquí te damos tres pinceladas informativas por si quieres dar el salto y esquiar donde lo hacen los mejores.

KITZBÜHEL

En esta mítica estación austriaca se puede disfrutar de 160 kilómetros de nieve a una altura de entre 800 y 2.000 metros. Hahnenkamm, la primera pista de descenso abierta en Austria, sigue fascinando a todos los que la visitan.

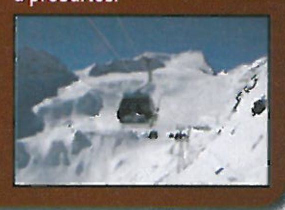


VAL D'ISERE

Esta estación francesa de los Alpes cuenta con 300 kilómetros esquiables si tenemos en cuenta que está unida con Tignes. Su altura, sus 1.400 metros de desnivel y sus cañones de nieve permiten que la estación se mantenga abierta todo el año.

SÖLDEN

En los últimos años esta estación austriaca ha mejorado considerablemente gracias a un gran número de inversiones. Sus impresionantes desniveles permiten unos "fuera de pista" increíbles, y cada vez es más la gente que se anima a probarlos.



pruebas. Solamente con que te saltes una banderita quedas descalificado. Pero claro, tienes que ir rápido si tu intención es llegar el primero. Y si vas deprisa, es casi imposible completar los slaloms. Entonces, ¿qué hacer? Pues intentar ir a la velocidad de la luz, pulsando los botones de izquierda y derecha frenéticamente y tener los ojos abiertos como platos. Resultado: acabas dándole al botón de "reintentar" millones de veces.

PISTA VERDE

Para intentar alargar un poco la vida del juego, recibes experiencia con cada carrera terminada y tienes la posibilidad de mejorar las habilidades de tu deportista, pero tampoco es un aliciente de aquellos que marcan época. También se desbloquean ciertas pruebas que, una vez completadas, te dan acceso a un armario lleno de atrezzo para esquiadores: desde botas hasta palos, pasando por cascos y gafas. Es de agradecer que la indumentaria sea de marcas conocidas y de renombre, como Atomic, y que afecten al rendimiento del esquiador. Te va de perlas cuando bajas a 150 km/h y con una ventisca que hiela la sangre; esos grados de giro extra pueden salvarte el pellejo.

Tras el telón de licencias y gráficos llamativos, encontramos un juego muy frío y simple

Otra funcionalidad que no está de más es el modo multijugador. JoWood organiza competiciones cada cierto tiempo, y los premios son jugosos. El año pasado, por ejemplo, regalaron dos viajes a Kitzbühl, la meca del esquí alpino. Asómate a su página web si te interesa.

En resumen, *Ski Racing 2006* no ofrece nada nuevo ni original, pero puede divertir a los aficionados a este deporte. De todas formas, si lo que te gusta es la velocidad y no le tienes especial apego al frío, quizá haya juegos de carreras que compensen mejor tu tiempo.

EN RESUMEN

6,5

No ofrece nada nuevo, ni nada que no puedas encontrar en un buen simulador de carreras. De todos modos, los amantes del esquí lo agradecerán.

LO MEJOR
- Gráficos decentes
- Licencias oficiales
- El precio

LO PEOR
- Sistema de control
- Pocas novedades

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Ski Racing 2005

DYNASTY WARRIORS 4
Hyper

Uno de los servicios de **reparto de leches chinas** más veteranos de PlayStation 2 llega a los PC. Tras su **exótica ambientación oriental** se esconde una fórmula de juego de lo más clásica: **machacar el pad** a ritmo de espada vengadora.

POR M. GONZÁLEZ

El *Romance de los Tres Reinos* no es una historia romántica ni mucho menos erótica. Al contrario, el asunto va de guerras, muerte y destrucción en la antigua y lejana China, con personajes centrales de nombres tan simpáticos como el general Cao Cao o el ejército de los turbantes amarillos. Koei ha utilizado tan épica historia de telón de fondo de un entretenido mata mata de la vieja escuela que se resuelve a espadazo limpio. Y lo ha aliñado con algunos elementos de rol, de táctica e incluso de los clásicos juegos de lucha de uno contra uno.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción
DESARROLLADOR
Koei
EDITOR
Virgin Play
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 12+
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,6 GHz	PIV 2,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 LAN ✗ Internet ✗
WEB www.koei.com

MASACRE AMARILLA

Semejante cóctel llega por primera vez a los compatibles tras gozar de cierto éxito en las consolas. Teniendo en cuenta su origen, no sorprenden sus gráficos desfasados. Por desgracia, se trata de una nueva conversión byte a byte de PlayStation 2, así que hazte a la idea de comerte la ausencia de efectos DirectX 9 con patatas. A ello hay que sumar unos escenarios repetitivos y vacíos, en ocasiones casi desérticos, en los que encontrar un polígono que se levante del suelo es todo un acontecimiento. Por el contrario, el número de enemigos en pantalla da la nota hasta extremos tal vez peligrosos. Y es que a menudo cuesta saber cuál de los chinos en liza es el tuyo.

La mecánica de juego sigue la estela de títulos como *Demon Stone* o *El retorno del Rey*. Es decir, avanzas fase a fase, espada en mano, atizando a todo lo que se cruza en tu camino. Por suerte, no estás solo, sino que en la batalla te acompaña todo un ejército. De todas formas, la aportación de tus



En *Dynasty Warriors* hay paridad de género: ellas también reciben.



Los ataques especiales permiten diezmar un regimiento en un santiamén.



El modo multijugador sólo ofrece la opción de jugar a pantalla partida.



Como en todo juego japonés, no puede faltar la colegiala sugerente.


A veces la fiesta comienza sin ti, así que debes ir tras ellos.


En más de una ocasión pierdes de vista tanto al enemigo como a tu misma estampa.


Es posible ir a caballo, pero su control es bastante deficiente.

compañeros de armas es limitada, así que tuya es la responsabilidad de inclinar la balanza a base de combos y movimientos especiales, derribando a las decenas de enemigos a tu alcance para conseguir la victoria final.

La mejor forma de obtener un rápido triunfo es romper las filas enemigas y aniquilar su moral. Para ello nada mejor que acabar con el jefe de cada pelotón. En ocasiones el jerifalte te invita a un desafío uno contra uno, pero también puedes acabar con él en el fragor del combate. Lo que vale para el enemigo vale para tus hombres, así que estate atento a los mensajes en pantalla por si tienes que socorrer a algún jefe de tu ejército. Un elemento táctico que enriquece la fórmula de juego.

Dynasty Warriors 4 también incluye algunos elementos de rol. Tu personaje sube de nivel, aunque, en la línea del rol japonés, sus atributos mejoran de forma automática sin que tengas la posibilidad de orientar su evolución. A ello hay que sumar que en los campos de combate puedes encontrar ítems con los que equipar a tu héroe, ganando más ataque, más energía para golpes especiales, etc.

Un juego de lucha adictivo, sin gráficos deslumbrantes y con elementos tácticos y de rol

La espada manda

A la hora de seleccionar el protagonista, las opciones son numerosas, ya que dispones de tres ejércitos para elegir y, dentro de cada ejército, a un sinnúmero de oficiales con diferentes características. Dirigiendo a cualquiera de ellos, en la campaña puedes vivir en tu propia piel el conflicto narrado en *El romance de los Tres Reinos* sin que falten a la cita ninguno de sus protagonistas. Además, también es posible optar por la modalidad de uno contra uno en la que retar a los héroes rivales. Por su parte, el apartado multijugador se limita al modo de pantalla partida en un mismo PC.

En definitiva, *Dynasty Warriors 4* es un juego de lucha adictivo, sin gráficos deslumbrantes, pero que se beneficia de la variedad que aportan los elementos tácticos y de rol, el incontable número de personajes seleccionables y la exótica ambientación.

Una epopeya asiática

El romance de los Tres Reinos, que sirve de telón de fondo al juego, es algo así como El cantar del mío Cid pero en versión china. Está basado en el periodo de los Tres Reinos, comprendido entre el 190 d.C. y el 280 d.C. Tras el descalabro de la dinastía Han, China quedó partida en tres y se inició un periodo de gran inestabilidad. La disputa de tres emperadores provocó una encarnizada guerra civil que redujo a menos de la mitad el censo de la época. El clan Wei era el más poderoso, pero la alianza de los clanes Wu y Shu equilibró el triunvirato durante 40 años, hasta que las disputas internas de ambos reinos permitieron la ofensiva de Wei. Sin embargo, no fue ésta la dinastía que finalmente unió China.



En resumen

6,5

Por suerte, en este juego ondea la bandera de la jugabilidad, aunque los gráficos van en consonancia con la ambientación histórica, que es remota.

LO MEJOR	LO PEOR
Batallas concurridas	Los gráficos
La ambientación	Los paisajes vacíos
Es adictivo	Dificultad irregular

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Demon Stone o ESDLA: El retorno del Rey

LEGION ARENA

Ya lo dice el refrán: **todos los caminos llevan a Roma**. Claro que también lo hacen un puñado de videojuegos. *Legion Arena* es uno de ellos. Un viaje virtual a la convulsa **época de Cicerón**. Eso sí, previo paso por las armas. Anda, sin rechistar, **al frente**.

POR X. PITA

No son tan parecidos. De acuerdo, en los dos manejas al ejército del todopoderoso Imperio Romano, planificas minuciosamente cada una de tus decisiones estratégicas y, además, participas de primera mano en combates tan masivos como espectaculares. Pero más allá de eso, que no es poco, *Rome: Total War* y el presente *Legion Arena* se mueven en coliseos distintos.

Primera diferencia sustancial: en *Legion Arena* la historia influye, y de qué manera, sobre el desarrollo de la partida. A grandes rasgos, te conviertes en miembro de un clan dispuesto a resistir a la invasión romana. Lo haces con tanto valor y tan buen criterio militar que Roma, en su infinita generosidad, evita tu muerte por disidente. Es más, incluso te convierte en nuevo y flamante líder de un pequeño grupo de hombres. De este modo, el que primero resistía al invasor como si se tratase de un Astérix pixelado, acaba convertido en soldado ilustre que debe expandir la palabra y civilización romanas.

Sirviéndose de la clásica estructura basada en misiones, *Legion Arena* te permite avanzar en la partida y, al mismo tiempo, asistir a una

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Slitherine

EDITOR
Planeta DeAgostini

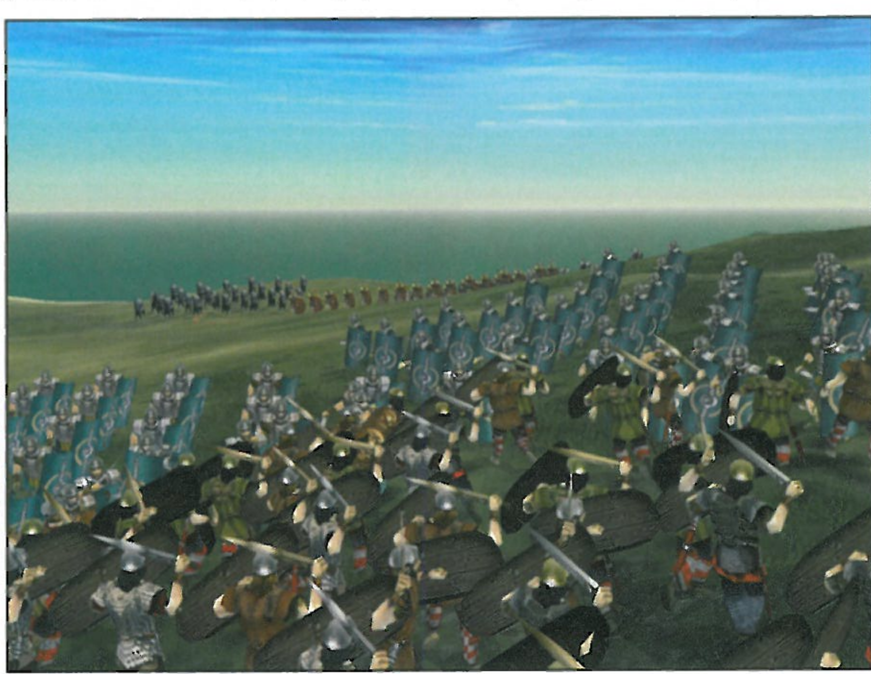
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: ✗ — LAN: 2 — Internet: 2

WEB www.legionarena.com



Las batallas de *Legion Arena* son tan numerosas como espectaculares.



Gran parte del juego te lo pasas configurando a tu ejército.



Rome:Total War y *Legion Arena* no son tan similares como parece.


Los soldados presentes en el juego están basados en modelos reales.

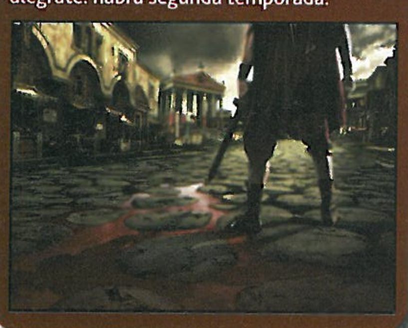

Antes de la batalla debes tener en cuenta detalles como el terreno en el que combatirás.


La sencillez acaba perjudicando al juego: al final se hace repetitivo.

notable recreación de momentos históricos. Muy buen detalle con el que Slitherine mata dos pájaros de un tiro. Por un lado, garantizan la atención del jugador gracias a una serie de misiones de interés creciente y, por otro, aumentan la dificultad de forma gradual, de tal manera que uno se va habituando poco a poco a la mecánica del juego.

ROMA EN LA CAJA LISTA

Decían que desde *Yo, Claudio* el Imperio Romano, sus intrigas, sus guerras y sus grandes hombres no habían conocido una serie de televisión a la altura de su grandeza. Al menos hasta ahora. Porque aquí la tienes. Se titula *Roma*, está siendo emitida en España por el canal Cuatro y ha sido tan cara como polémica. 100 millones de dólares de presupuesto, 12 episodios y una trama que repasa el nacimiento del Imperio tras la muerte de la República. A los personajes de ficción se suman Julio César, Pompeyo, Cleopatra o Marco Antonio. Violenta y desgarrada, excelentemente interpretada y hasta cierto punto explícita, *Roma* es otra prueba de que la televisión no es siempre sinónimo de caja tonta. Si eres tan fan como este redactor, alégrate: habrá segunda temporada.



Segunda diferencia sustancial: mientras que en *Rome: Total War* el protagonismo del juego quedaba repartido a partes iguales entre el combate y la gestión imperial, en *Legion Arena* la verdadera protagonista no es otra que la guerra. Comienzas la partida al mando de un puñado de hombres con los que resolver sencillas misiones, para acabar tiempo después al frente de la vanguardia militar de la capital de Italia. Tus primeros encargos se basan en sofocar pequeñas revueltas, lo cual te proporciona la base con la que construir un ejército: dinero y reputación.

Legion Arena permite configurar ejércitos altamente especializados y únicos para cada partida

EFECTOS SECUNDARIOS

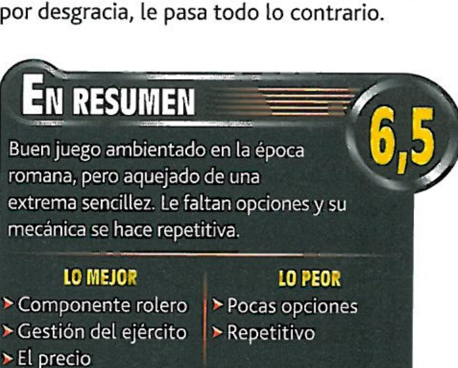
Y es que parte de *Legion Arena* se desarrolla lejos del campo de batalla. Concretamente, al calor de los menús de gestión de tu ejército, un lugar en el que reina la sencillez: bastan unas cuantas opciones para poner a punto a tus soldados. Básicamente, de lo que se trata es de ir curando a los heridos, reclutar a nuevos miembros para tu ejército y, por supuesto, entrenarlos.

Precisamente el entrenamiento es otro de los grandes detalles de este juego. El rol y la estrategia han encontrado en *Legion Arena* un lugar común. La experiencia que los soldados van adquiriendo después de cada escaramuza y sus consiguientes subidas de nivel son requisitos indispensables para tener acceso a una serie de habilidades (mayor rango de visión, de ataque, de defensa, etc.). Al ser alguna de ellas exclusivas de un tipo de unidad determinada, *Legion Arena* permite configurar ejércitos altamente especializados y únicos para cada partida.

Ya en combate, antes de la batalla definitiva puedes pasar revista a tus unidades y las del enemigo, desplegadas sobre el terreno, y sopesar un puñado de posibilidades estratégicas: formaciones de ataque o defensa, orografía que influye sobre la efectividad de algunas unidades, etcétera.

Lamentablemente, la sencillez del juego pasa factura. Las batallas se resuelven con extraordinaria rapidez, lo que desdibuja la ambientación histórica tan bien conseguida y, una vez dominados los secretos del juego, las opciones de gestión saben a poco, lo que te condena a repetir lo mismo una y otra vez.

Justo ahí encontramos la tercera y última diferencia sustancial entre *Rome: Total War* y *Legion Arena*. El primero es sobresaliente porque incrementa el desafío al mismo tiempo que avanzas. Al segundo, por desgracia, le pasa todo lo contrario.



EN RESUMEN

6,5

Buen juego ambientado en la época romana, pero aquejado de una extrema sencillez. Le faltan opciones y su mecánica se hace repetitiva.

LO MEJOR	LO PEOR
Componente rolero	Pocas opciones
Gestión del ejército	Repetitivo
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Rome: Total War o la saga *Legion*

FRITZ FOR FUN 4

Analiza tus progresos, **te da consejos** paternales, **puede dejarse ganar** si se lo pides con cariño… Lo único que *Fritz* no hará por ti será ir al trabajo cada mañana. Pero si lo que quieres es ser el **Karate Kid del ajedrez moderno**, aquí tienes a **tu señor Miyagi**.

POR M. ECHARRI

Cada año nos reencontramos con *Fritz*, el más célebre de los programas que juegan a ajedrez, siempre bajo nombres distintos, siempre empeñado en que progresemos en el infernal juego de los trebejos bicolores. Este año, además, está de moda. Y no sólo por sus exhibiciones en el mundial de computadoras o sus victorias contra grandes del tablero, sino, sobre todo, porque cada vez son más los desaprensivos que participan en torneos entre seres humanos con una copia de *Fritz* en el bolsillo. En efecto, el simpático programa se ha convertido en el doping del ajedrez, el perfecto accesorio para hacer trampas.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
ChessBase
EDITOR
Draque Multimedia
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** N/D
IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PII 166 MHz	PII 166 MHz
Memoria RAM	32 MB	64 MB
Tarjeta gráfica	6 MB	12 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet 2
WEB www.draque.com

Pero mejor será que te olvides de amasar una fortuna con la ayuda de *Fritz*: en poco tiempo, los torneos de ajedrez se adaptarán al siglo XXI introduciendo controles de metales y quién sabe si inhibidores de ondas. Además, amasar una fortuna jugando al ajedrez es casi tan difícil como hacerlo trabajando.

ESTE BICHO SÍ QUE SABE

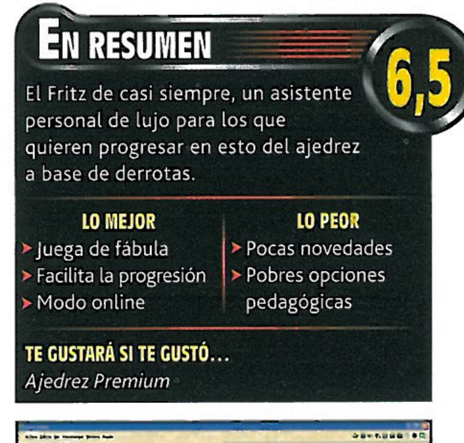
Entonces, ¿para qué sirve *Fritz*? Pues para jugar a ajedrez en casa, por supuesto. Y contra un rival formidable pero bondadoso que, si tú quieres, puede jugar un poco peor para darte oportunidades. Si el *Fritz* que participa en torneos es un arma nuclear, diríamos que esta versión *Fritz for Fun* (en adelante, *FFF*) viene a ser una ojiva nuclear de bolsillo.

El colega alemán ofrece tableritos con distintos diseños y colores, por si te aburre la rigidez monocorde de los tableros de siempre. Tiene, además, ese modo handicap que te permite adaptar la fuerza de juego del programa a tus propios progresos, y esta edición incluye 100 problemas (sí, como los de los periódicos) y un curso de ajedrez interactivo para principiantes a cargo de un buen jugador, el Maestro Internacional Guillermo Baches.

Por si fuera poco, *FFF* te conecta online, a través del servidor Playchess.com, para que juegues gratis con ajedrecistas de todo el mundo. Luego, claro, si has desarrollado una de esas absurdas adicciones que tanto te divierten, tendrás que pagar.



Ni se te ocurra probar con trucos de principiante: Fritz se las sabe todas.



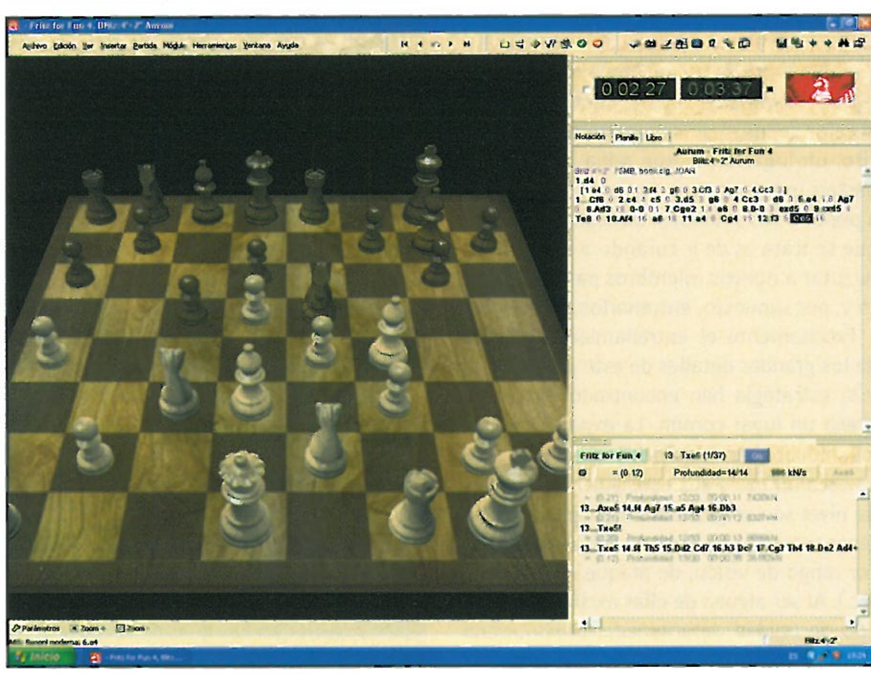
EN RESUMEN

6,5

El Fritz de casi siempre, un asistente personal de lujo para los que quieren progresar en esto del ajedrez a base de derrotas.

LO MEJOR	LO PEOR
Juega de fábula	Pocas novedades
Facilita la progresión	Pobres opciones pedagógicas
Modo online	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Ajedrez Premium



Con el módulo de análisis activado, se aprende muchísimo.

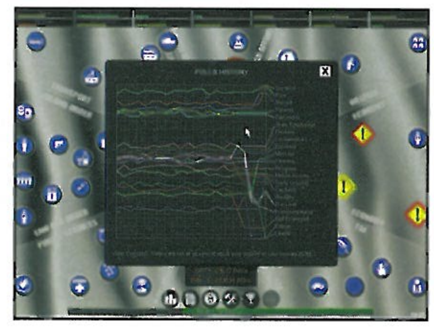


La opción online incluye información sobre el circuito de ajedrez internacional.

DEMOCRACIA

Si los mánagers de fútbol sirven para demostrar ante el PC que efectivamente **los entrenadores no tienen ni idea**, *Democracia* te va a enseñar lo que **cuesta gobernar un país**. ¿Que nuestros dirigentes son unos incompetentes? A ver **cómo te lo montas tú**.

POR X. PITA



Se echa de menos alguna animación que relaje un poco al jugador.

Los tipos de Positech van a la contra. Y para comprobarlo sólo hace falta entrar en su web oficial y echarle un vistazo al *leivmotiv* que define sus videojuegos: "Nada de exageración, nada de últimas tarjetas 3D, sólo gran jugabilidad". Una máxima que estos diseñadores británicos han venido aplicando a lo largo de su muy variada producción (en su currículum se dan cita tanto los juegos estilo *Risk* como los matamarcianos de toda la vida) y que vuelven a utilizar en su último proyecto, un juego espartano hasta decir basta.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia

DESARROLLADOR Positech Games

EDITOR Puntosoft

PRECIO: 9,95 € **PEGI:** N/D

IDIOMA Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.positech.co.uk/democracy

TURNOS DEMOCRÁTICOS

Concebido como un juego de estrategia por turnos, *Democracia* te pone al frente de un país que funciona bajo el régimen político menos malo, según dicen. Partiendo de esa base, ya te puedes imaginar la cantidad de opciones que incluye un juego así. No te equivocas. Aquí hay muchas cosas que te hacen tirar de aspirina: la congestión del tráfico, las drogas, el crimen, la polución, la deuda nacional, la pobreza... Tanto es así que tu misión consiste en que todos los grupos políticos (capitalistas, liberales y conservadores) aplaudan tu gestión.

Puede que suene difícil, pero en realidad no lo es tanto. De hecho, el gran mérito de un juego así es que te permite dirigir el destino de un país sin más secreto que una serie de menús contextuales.

La interfaz, uno de los grandes hallazgos del juego, está dividida en diferentes áreas separadas a su vez por categorías como ley, orden, economía, etc. La idea es sencilla: ajustas cada uno de los valores y pasas turno, teniendo en cuenta que cada turno equivale a tres meses de tiempo real.

A pesar de lo bien conseguida que está la simulación política y aun cuando la interfaz facilita extremadamente las cosas, *Democracia* es un juego minoritario, casi radical. No hay en él una sola animación que te dé un respiro entre tanto número, estadística o informe presupuestario. Además, la música, excesivamente repetitiva y machacona, no ayuda a la concentración del jugador. Aun así, esta propuesta difícil, original y bien diseñada encandilará a los amantes de la estrategia por turnos con un buen nivel de inglés.



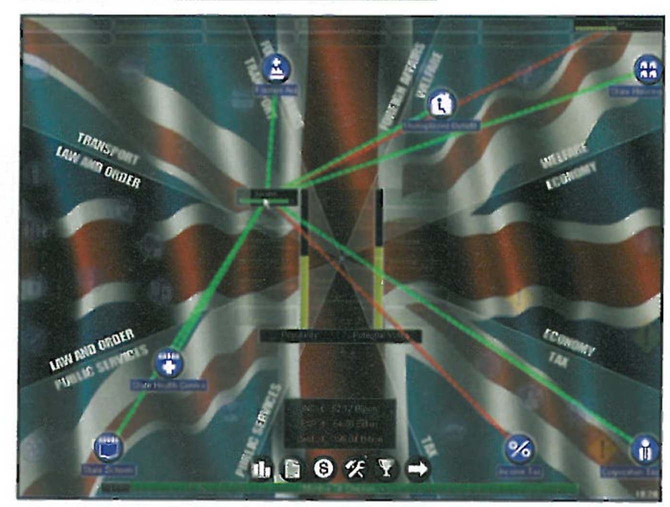
EN RESUMEN

7

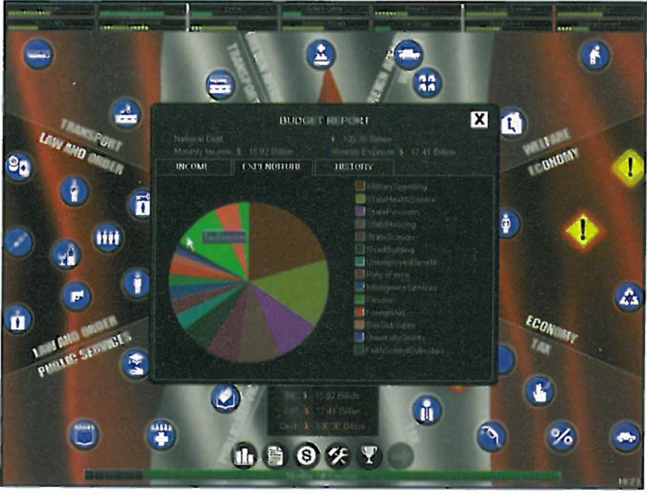
Propuesta casi radical, sin una sola animación ni gráfico en 3D, pero capaz de reproducir la esencia de la simulación política.

LO MEJOR	LO PEOR
Original	Música machacona
Muchísimas opciones	Excesivamente denso
El precio	En inglés

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Republic: The Revolution



Como indica el título, debes dirigir el destino de una democracia.



El gran acierto de *Democracia* es su interfaz, sencilla pero completa.







KNIGHTS OF THE TEMPLE II

Se mira, pero **no se toca**. Cuántas veces habrás oído esta expresión. Pues bien, lo que es **perfecto para un jarrón** chino, ya lo es **menos para un juego** de acción y aventuras. Y es que, definitivamente, ya **no quedan caballeros** como los de antes.

POR M. GONZÁLEZ

Si la manera más rápida de enviar al limbo un buen juego es la cámara, *Knights of the temple* es un ejemplo perfecto de cómo conseguirlo en dos pasos. Paso uno: seguir al protagonista, no en un plano elevado que permita contemplar la acción cómodamente, sino pegado a su trasero y a su misma altura. Paso dos: la cámara no gira automáticamente cuando gira el protagonista, sólo si se lo ordenas mientras luchas por tu vida y siempre que no tropiece con cualquier objeto del escenario: paredes, sillas, cuerdas, etc.

Las consecuencias son muy divertidas: cuando ataques a un enemigo de frente, el caballero no te dejará ver lo que ocurra. Y cuando un enemigo te ataque por la retaguardia, dejarás de verlo a menos que inunde la pantalla, momento en el que será tu triste figura lo que pierdas de vista. Podrías intentar girar la cámara manualmente a la vez que haces un combo, pero recordemos que ésta se atasca con todo lo que encuentra de por medio.

LO QUE FALTABA

A la entretenida cámara hay que sumar las risas de los bugs del juego. El más gracioso, y que ocurre en algunas configuraciones, hace que el desafortunado templario se caiga solo a través del escenario matándose continuamente. No tan divertido pero igualmente chisposo es el que desconecta de improviso la inteligencia artificial, dejando a los malos sin iniciativa. Simplemente se limitan a esperar con resignación cristiana a que les cortes su hueca cabeza. Tampoco faltan los sucesos necesarios para avanzar en el juego que no se activan.

Si le echas paciencia a los bugs, los cuales puedes superar reiniciando o cargando una partida guardada, y logras acostumbrarte a la triste cámara, lo que queda son unos buenos gráficos, unos diálogos bastante bobos y un mata mata con toques de rol y aventura ambientado en la Edad Media. Lástima, porque daba para un buen producto hasta que a sus programadores se les ocurrió dinamitarlo desde dentro.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras

DESARROLLADOR
Cauldron

EDITOR
Playlogic

PRECIO: 19,95 € **PEGI**: 16+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB www.playlogicgames.com/kt/index.php

EN RESUMEN

5

Los gráficos y la ambientación podrían haber dado de sí un buen juego, pero los problemas técnicos y la horrible cámara lastran la jugabilidad.

LO MEJOR	LO PEOR
Los gráficos	Problemas técnicos
La ambientación	La cámara
El precio	Inteligencia artificial

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Knights of the Temple



80 DÍAS

A todos los lectores de Verne **nos habría gustado imitar a** Willy... esto... **Phileas Fogg** y dar la vuelta al mundo **viviendo exóticas aventuras**. Eso es, precisamente, lo que el héroe del juego, Oliver, debe hacer para **escapar de la peor condena**: el matrimonio.

POR T.L. ALARCÓN

Como ya hicieron en *Viaje al centro de la Tierra*, los chicos de Frogwares han vuelto a recurrir al escritor francés como base argumental para una aventura gráfica... pero sin adaptar directamente su obra. El juego es una especie de secuela de *La vuelta al mundo en 80 días*, ambientada 27 años después, y con unos simpáticos toques *steampunk*, incluyendo anacronismos que generan numerosos chistes y una banda sonora llena de éxitos de los 80.

Pero, a diferencia de su anterior acercamiento a Verne, los desarrolladores no se han conformado con lanzar otra aventura de "apuntar y hacer clic", sino que han dado el salto a un mundo totalmente tridimensional mezcla de *GTA* y *Tomb Raider*. El resultado es curioso, pero acaba resultando algo descafeinado por las exigencias del mucha veces contraproducente "todos los públicos".

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras
DESARROLLADOR
Frogwares
EDITOR
Nobilis Ibérica
PRECIO: 39,99 € **PEGI**: 3+
IDIOMA Textos de pantalla: español. Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.80days-game.com

LIBRE, PERO MENOS

Tal y como sucedía en la saga de Rockstar, puedes moverte por casi donde te dé la real gana. Sin embargo, las posibilidades que el entorno ofrece, misiones aparte, son bastante limitadas, ya que les falta bastante vida e interactividad. Puedes desplazarte, eso sí, en todo tipo de vehículos exóticos (previo alquiler: aquí no vale robar), aunque pecan de un control un tanto incómodo. Tampoco el manejo del héroe es precisamente ideal, sobre todo porque la falta de precisión a la hora de saltar o aterrizar complica los momentos plataformeros a lo Lara Croft.

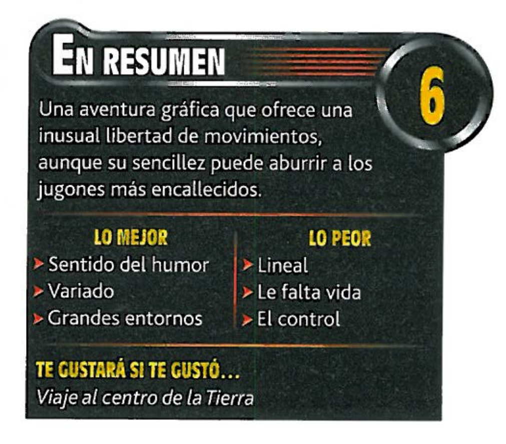


El vehículo será raro, pero ¿y lo que te ahorras en neumáticos?

Hay que reconocer, no obstante, que los desarrolladores han introducido una notable variedad de misiones, además de ciertos aderezos según el nivel de dificultad, como la necesidad del héroe de dormir y comer para reponer fuerzas o el requerimiento de cumplir el calendario del mismísimo Phileas Fogg. Lo que no evita, sin embargo, que siga siendo demasiado lineal para los aventureros veteranos.



Oliver no descansa ni durante sus viajes. Siempre le toca currar.



EN RESUMEN

6

Una aventura gráfica que ofrece una inusual libertad de movimientos, aunque su sencillez puede aburrir a los jugones más encallecidos.

LO MEJOR	LO PEOR
Sentido del humor	Lineal
Variado	Le falta vida
Grandes entornos	El control

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Viaje al centro de la Tierra

WILDFIRE
Fuego Salvaje

Pleno invierno, extinción de **incendios forestales**... Aquí algo huele a chamusquina. Por si acaso, nos pondremos **el traje ignífugo y el casco**. La quema parece segura, pero por lo menos lo intentaremos. Hala, **todos contra el fuego** a manguerazo limpio.





Los helicópteros despegan desde cualquier parte, que se lo digan a Espe...



¿El helicóptero de la compra? Esto está que echa chispas.

No es la primera vez que nos toca dirigir un equipo de bomberos. Sin embargo, *Wildfire* es el primer título de estas características que se centra únicamente en los incendios forestales, concretamente a lo largo de 16 escenarios.

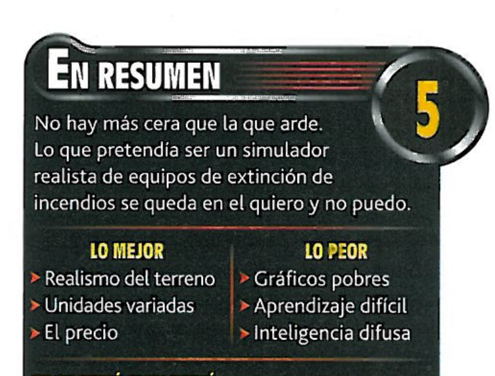
La mecánica de juego es muy parecida a la de cualquier juego de estrategia en tiempo real. Cuentas con una serie de recursos, un cuartel general desde el que comprar distintos tipos de unidades (con un gran surtido) y una interfaz que no depara ninguna sorpresa. Pero ah, con la curva de aprendizaje hemos topado. El modo tutorial no es nada claro y da información incompleta sobre cómo completar las tareas a realizar, de modo que tienes que seguir la estrategia del bombero más independiente del planeta: John Palomo (ya sabes, yo me lo guiso...).

Más madera

El realismo es la gran baza que esgrime *Wildfire*. Desde la dirección del viento hasta el tipo de terreno por el que se propaga el fuego. Todo se tiene en cuenta a la hora de determinar hacia dónde se dirigirán las llamas. Y eso es algo que, una vez más, se supone que tú deberías saber. Eso sí, no le pidas mucho realismo, porque la inteligencia artificial debe haber obtenido el GPS en la tómbola del pueblo, pues rara vez busca las mejores rutas. Para colmo, nos ha salido respondona. Te obedece, pero a medias.

Por su parte, los gráficos parecen algo anticuados y la representación del fuego podría ser mucho más acertada. El terreno sale algo mejor parado, aunque tampoco destaca. El verdadero problema aquí es que cuesta calcular con exactitud las hectáreas que ocupa cada trozo de mapa, algo importante ya que muchos objetivos te indican el número máximo de hectáreas que pueden quemarse.

En definitiva, un juego del montón especialmente dirigido a ecologistas en bajo estado de forma, personas de acción con alergia al campo y, en general, para aquellos que gustan de aprender mediante el sistema de acierto y error.



EN RESUMEN

5

No hay más cera que la que arde. Lo que pretendía ser un simulador realista de equipos de extinción de incendios se queda en el quiero y no puedo.

LO MEJOR	LO PEOR
Realismo del terreno	Gráficos pobres
Unidades variadas	Aprendizaje difícil
El precio	Inteligencia difusa

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Fire Captain o *Fire Department*

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Global Star Software

EDITOR
Friendware

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (Reino Unido)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.friendware.es/novedades2.asp?ID=310



Hmmm, ¿tostadas? ¡No! Es el olor de tus cejas chamuscándose.

STARSHIP TROOPERS

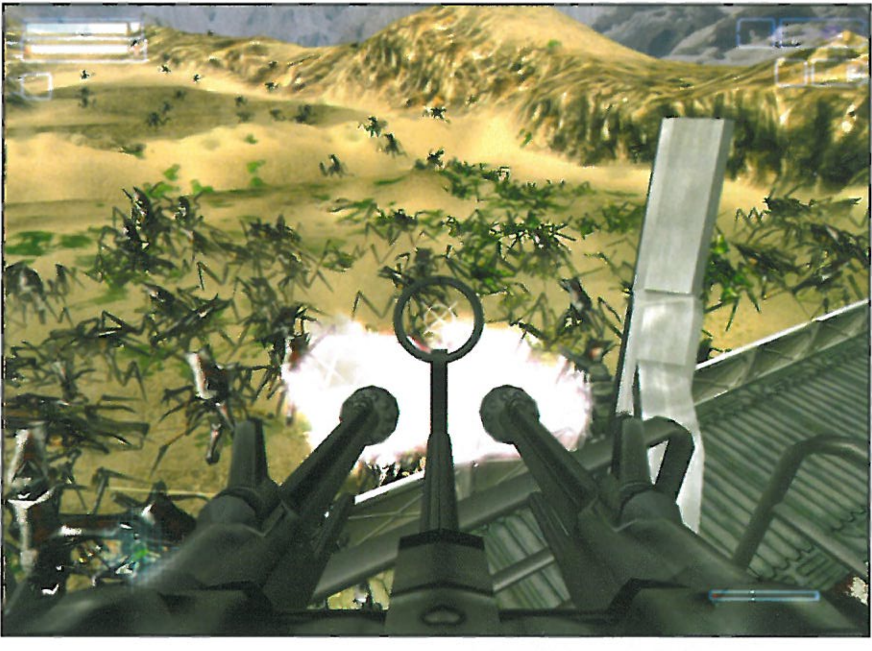


Es aceptada como una verdad universal que **los insectos dan asco**. Bien lo sabe el Creador que **los hizo pequeños y miserables**. Para algo los obligó a corretear entre nuestros pies. Para que la repugnancia que nos despiertan **nos obligue a pisarlos**.

Por M. González

Con que los extraterrestres fuesen la mitad de malnacidos que nosotros, hay quien piensa que deberíamos exterminarlos. Ésa es la esencia de este juego de argumento irrelevante. Se desarrolla cinco años después de la segunda película, aunque las escenas de vídeo y las localizaciones pertenecen a la buena, a la de Verhoeven.

Saltas al campo de batalla con muchas ganas de practicar el insecticidio interestelar, pero la cosa no pinta bien. La primera escena muestra la flota llegando a un planeta en unas naves que se aguantan con cuatro polígonos y gracias. Malas vibraciones. Lo siguiente es caminar por tu habitación y abrir la puerta para encontrar a un soldado que en realidad parece un clic de Playmobil. Y es que todo brilla en el motor de *Starship Troopers*. Es como si por su estructura hubiera pasado cincuenta veces una pulidora maniática. Incluso las rocas de los planetas parecen hechas de plástico barato. Un aspecto irreal, tonto y feo que obliga a preguntarse quién fue el genio que diseñó el motor gráfico. La pobreza del entorno, sin embargo, no afecta a los bichos. Salen en auténticas oleadas y no cantan como el resto. Gráficamente hablando, es el único logro del juego.



Si quieres bichos, toma: ¡ración triple! Te van a salir llagas en los dedos.

Muerte al bicho

En el terreno de la diversión, *Starship Troopers* tiene sus momentos, aunque tampoco te hará aullar a la luna. Como contrapunto a las entretenidas masacres de bichos, destaca una dificultad irregular, que llega a desesperar en algunos momentos. El insípido modo multijugador (a muerte, a muerte por equipos y cooperativo) no mejora la cosa. En resumen, un juego de corta llegada, pero válido si lo que deseas es aniquilar bichos a expensas del horrible diseño de todo lo demás.

¿Existen modelos de humanos peores? Puede que en el Parlamento.

Datos técnicos

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Strangelite

EDITOR
Empire Interactive

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: X — LAN: 32 — Internet: 32

WEB www.starshiptroopersgame.com



En resumen

5

Pobre en la mayoría de aspectos, apenas se salvan de la quema los bichos, bien diseñados y en cantidades industriales. Sólo para fans de la película.

LO MEJOR	LO PEOR
Los bichos	Las texturas
La música	Dificultad irregular
Fases entretenidas	Los modelos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Warhammer 40,000: Fire Warrior

MARTIN MYSTÈRE

Operación Dorian Gray

Lo de resolver casos extraños **con raíces sobrenaturales** ya nos suena a *déjà vu* después de haber disfrutado de **la saga *Gabriel Knight***. Pero, como nos hemos tragado todas las temporadas de *Expediente X*, **no nos cansamos de hacer de Fox y Mulder**.

POR T.L. ALARCÓN



Los clásicos "medallones/llave" no pueden faltar en una aventura gráfica.

En esta época en que el género de la aventura cada vez se aleja más de sus raíces, una apuesta tan tremendamente clásica como la que nos ofrece esta adaptación de un cómic italiano de culto resulta de agradecer. Y es que *Martin Mystère* apuesta por la mecánica de las aventuras gráficas de "apuntar y hacer clic" de toda la vida, al más puro estilo LucasArts y Sierra, sin colorantes ni conservantes modernizadores.

Aquí encontrarás fondos renderizados y sin elementos móviles, protagonistas poligonales, decenas de objetos que encontrar y combinar para ir avanzando, conversaciones que te desvelan información según las manejes... Vamos, un festín para los nostálgicos, aderezado además con un sentido del humor socarrón y, a veces, un poco cínico. En definitiva, un producto que aburrirá a las nuevas generaciones, pero hará soltar la lagrimita a los más veteranos. Siempre, claro, que no se desesperen por sus defectos.

CLASICISMO APARENTE

Póngamonos serios. Por muy simpático que nos resulte este título de Artematica, hay que aceptar que no está a la altura de sus precedentes, ni de los inmediatos ni de los más arcaicos. No por sus perdonables defectos técnicos (personajes que zigzaguean para andar de un lado al otro de un escenario, sombras despegadas de sus dueños...), sino porque como aventura gráfica no da demasiado de sí.

El secreto para superar el juego con facilidad es, básicamente, explorar cada rincón de los escenarios. Es así. No existe ninguna dificultad extra a la hora de buscar la manera adecuada para combinar los objetos que hayas recolectado: la solución siempre es evidente. Un detalle que quizá sea del agrado de los que se tiraban de los pelos al quedarse encallados en *Day of the Tentacle*, pero que hace posible terminarse *Martin Mystère* en un suspiro. Quizá de decepción.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras

DESARROLLADOR
Artematica

EDITOR
Friendware

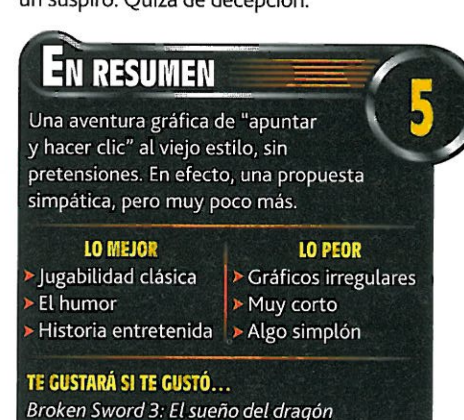
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** 7+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 866 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.gmxmedia.net/mm





¡Ah! La dura vida del detective. Hay que visitar todo tipo de antros de perdición.



Con semejante inventario, nos sorprende que Martin encuentre las llaves.

FALLEN LORDS
Condemnation

Ya está aquí **la gran apuesta** del software español para estas navidades. **Podríamos tirar de** un provinciano **orgullo patrio** y darle un diez… pero **nos quedamos con las ganas**. Nuestra patria está allí donde se presenta un buen videojuego. **Caiga quien caiga**.

POR M. GONZÁLEZ



Las monturas grandes hacen las veces de artillería y de enorme blanco móvil.

Fallen Lords: Condemnation, para quien no sepa de qué va la historia, es un *Dynasty Warriors* español, es decir un juego espada y brujería tipo *Golden Axe*, pero evolucionado hacia el mercado de los combos y mezclado con algunas decisiones tácticas, ya que no guerreas solo, sino como parte de un ejército. En esta ocasión la vertiente estratégica está más desarrollada que en la opción nipona, permitiéndote dar órdenes sobre el terreno a tus tropas: a quién atacar, hacia dónde deben dirigirse, qué formación deben adoptar… Lo que encontrarás aquí son angeles y demonios enfrentándose sobre un terreno simplón (como en *Dynasty Warriors*), en el que entre leche y leche tienes que pensar qué hacer con la multitudinaria chusma que te rodea. Es esta parte táctica precisamente, junto al diseño de las (escasas) criaturas, lo mejor del título.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Novarama

EDITOR
Planeta DeAgostini

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla · Voces

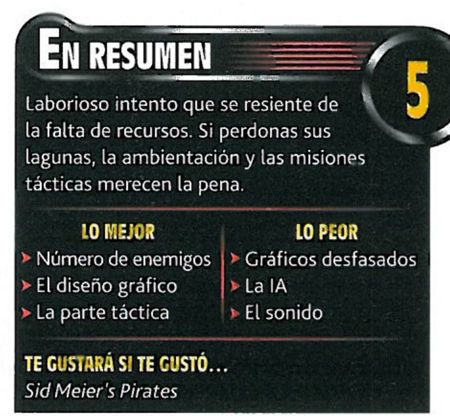
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ · LAN 8 · Internet 8

WEB www.fallenlords.com

¿Y LO MALO?

Pues, como decirlo… Es obvio que Novarama no tiene tanto presupuesto para desarrollar un título como digamos… Koei, por ejemplo. También es obvio que esto a ti te importa un bledo y sólo te fijarás en el resultado final. Y lo cierto es que se tarda poco en descubrir los precarios efectos de sonido, la escasa variedad de unidades, los pobres y vacíos escenarios, unas texturas demasiado difusas, el deficiente diseño de niveles, el único y en ocasiones demencial nivel de dificultad, una inteligencia artificial que se atasca en todas las esquinas, la facilidad del protagonista para ser apaleado… Son defectos que merman y arrastran la valoración final hasta el aprobado raspado. La sensación que nos queda es que al título le ha faltado calendario para poder defender el género, el software español o, simplemente, para darnos una alegría. Ojalá lleguen parches pronto.



EN RESUMEN

5

Laborioso intento que se resiente de la falta de recursos. Si perdonas sus lagunas, la ambientación y las misiones tácticas merecen la pena.

LO MEJOR	LO PEOR
Número de enemigos	Gráficos desfasados
El diseño gráfico	La IA
La parte táctica	El sonido

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Sid Meier's Pirates



Las criaturas del averno son a la vez repugnantes y… repugnantes.



Ya sea como demonios, ángeles o no muertos, la misión es un infierno.

WORLD WAR ZERO

Aviso para navegantes: este *World War Zero* es la reconversión a PC de la conversión a PS2 de *Iron Storm*, un juego que pudimos disfrutar en nuestros ordenadores hace ya tres años. ¿Lógico? No mucho. Pero ya estamos curados de espantos.

POR M. GONZÁLEZ

Esto parece una partida de Ping Pong. Resulta que en 2002 aparece *Iron Storm* para PC de la mano de 4X Studios. En 2004 Rebellion se encarga de hacer una conversión a PS2, su nombre: *World War Zero: Iron Storm*. Y llegamos al 2005 y al cuerpo del delito: aparece *World War Zero* (sin la coletilla Iron Storm) para PC, de la mano de Rebellion y Reef Entertaiment. Vaya, una conversión a PC de la conversión a PS2 de un título que hace tres años ofrecía mejores gráficos y modo multijugador. ¡De cine!

Aun ignorando este pecaminoso hecho, el juego no deja de ser mediocre. Sus gráficos, terriblemente desfasados e hijos del directX 7, muestran un mundo de horizontes recortados y polígonos demasiado evidentes que nos obligan a retroceder mentalmente en el tiempo a títulos de hace ya unos cuantos años. Además, su jugabilidad se revela tan innovadora como su apartado gráfico: pasillo-enemigo, pasillo-enemigo, sin ninguna misión que se aleje del reiterativo algoritmo. Es un mal tan común en los últimos estrenos que casi da pereza nombrarlo, pero los largos espacios rectilíneos carentes de objetos en el decorado lo hacen aún más evidente y cansino. Además, *World War Zero* no permite grabar cuando te apetezca, sólo en determinados puntos, y carece de modo multijugador.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Reef Entertainment
EDITOR Ludis Games
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 16+
IDIOMA Textos de pantalla: español. Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.ludisgames.com



***World War Zero* alarga la Primera Guerra Mundial hasta 1964.**

Y SI...

Si te interesa la historia de *Iron Storm*, perdón, de *World War Zero*, ésta te sitúa en un alternativo 1964 en el que la revolución rusa no tuvo lugar y la Primera Guerra Mundial sigue en disputa. Sin duda, este punto de partida, con todas las licencias que permite, es lo más atractivo del juego.

Si has estado en una isla desierta los últimos cinco años, tal vez encuentres algo en *World War Zero* que llame tu atención. En caso contrario, y especialmente si has jugado a *Iron Storm*, el doctor de cabecera de *PC Life* te advierte que se te repetirá como el ajo.



El número de polígonos en pantalla es demasiado bajo para los tiempos que corren.



EN RESUMEN

5

Una conversión de ida y vuelta que en su regreso al PC pierde parte de sus virtudes originales. O lo que es lo mismo, una versión empeorada de *Iron Storm*.

LO MEJOR	LO PEOR
El precio	Copia de una copia
Realidad alternativa	Los gráficos
Accesible	Sin multijugador

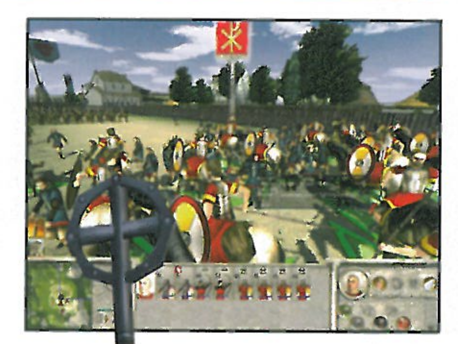
TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Judge Dredd: Dred vs Death

Las apariencias engañan. Sí, es verdad que estos títulos **se inspiran en tiempos remotos**: que si el Imperio Romano, la antigua Persia, la Segunda Guerra Mundial... pero es mentira. **Ni de broma son juegos anticuados**. En serio, de lo bueno, **lo mejor, y a buen precio**.

ROME: TOTAL WAR GOLD EDITION

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: The Creative Assembly
EDITOR: Atari
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 39,99 € ★★★★★



Hablar de la saga *Total War* es hacerlo de estrategia de la buena. En esta edición encontrarás tanto el título original como la expansión. Los desarrolladores han sabido encontrar un punto medio entre la dinámica y espectacular estrategia en tiempo real y los sesudos títulos por turnos.

Rome: Total War está ambientado en la antigua Roma. En ella tendrás que controlar la evolución política y económica del Imperio y expandirlo a golpe de "pilum". El resultado es un buen juego que mezcla gestión y estrategia militar.

Un soberbio motor 3D te permite controlar ingentes cantidades de soldados en el campo de batalla para llevar a cabo estrategias militares según la ocasión. La expansión (*RTW: Barbarian Invasion*) te llevará al 363 d.C., cuando el Imperio Romano ya se había dividido y empezaba a mostrar flaqueza. Cosa que las tribus bárbaras aprovecharon para desmenuzar el Imperio. En esta expansión se pueden encontrar nuevas unidades y se ha añadido la religión a la gestión sociopolítica.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Gearbox
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2005
PRECIO: 19,95 € ★★★★★



Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, este título de acción llena de lógica tu participación en la guerra. Además de ser totalmente vulnerable, te ocurrirá como al Liverpool, nunca caminarás solo. Tus compañeros te cubrirán las espaldas y podrás darles órdenes. Los enemigos, lejos de correr hacia ti reclamando su ración de plomo, se parapetarán e intentarán sorprenderte.

Además, Gearbox han trabajado a fondo la ambientación. No sólo los gráficos y los sonidos consiguen que te sumerjas en la labor de sacar adelante tu batalla personal contra el ejército alemán. El título cuenta además con una excelente documentación. Por fin sabrás el significado de la palabra guerra.

PACIFIC FIGHTERS

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Maddox Games
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 9,95 € ★★★★★

Un título que te llevará al convulsionado Pacífico de la Segunda Guerra Mundial. Guadalcanal o Iwo Jima son algunos de los lugares que visitarás. El juego incluye más de 40 aviones y permite tomar tierra en portaaviones durante el combate. *Pacific Fighters* ofrece un alto nivel de simulación, aunque puede configurarse para rebajar su realismo. Un espectáculo de altura.

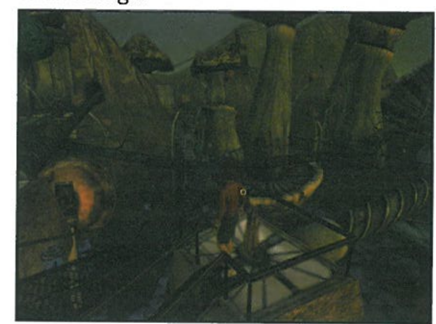


URU: AGES BEYOND MYST

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Cyan Worlds
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 5,95 € ★★★★★

Constituyó la llegada de los renderizados 3D a la mítica saga y la adopción de vistas en tercera persona. El juego te permite adentrarte un poquito más en el descubrimiento de la civilización D'Ni. Este *Myst* mantiene los múltiples puzzles y enigmas que caracterizan la saga.





LA OPORTUNIDAD DEL MES

PRINCE OF PERSIA: EDICIÓN COLECCIONISTA

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Ubisoft
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 19,95 € ★★★★★

Si eres un ferviente devoto de la monarquía instaurada por *Prince of Persia*, ahora tienes la oportunidad de adquirir *Las arenas del tiempo* y *El alma del guerrero* en un mismo lote. En el resurgir del clásico, el juego contó con un modelado 3D y un sistema de acción en tercera persona que le permitía lanzar espectaculares combos y le dotaba de habilidad para las acrobacias. En esta ocasión, la "princesita" por rescatar era el control del tiempo.

En la segunda entrega, *El alma del guerrero*, el Príncipe se enfrentaba a una criatura sobrenatural, El Dhaka. ¿Qué aportaba este segundo capítulo? Principalmente, una mejora sustancial en las habilidades del Príncipe. En fin, una buena oportunidad para hacerte con parte de la historia del Príncipe más famoso del PC.

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD + ATHENA SWORD



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Ubisoft
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 5,95 € ★★★★☆

La saga *Rainbow Six* dio un paso adelante en *Raven Shield*. Este título adoptó una versión actualizada del motor gráfico de *Unreal* para poner en marcha a uno de los grupos de operaciones especiales más populares. En este título encontrarás misiones variadas. Desde destruir un almacén de armas biológicas hasta detener a los atracadores de un banco en Londres. Así que tendrás que adaptar tu estrategia a cada escenario. Sin duda, lo peor de esta entrega es su relativa brevedad: sólo cuenta con 15 misiones. La buena noticia es que esta edición incluye la expansión *Athena Sword*. En ella, el grupo de élite se enfrenta a una organización terrorista a lo largo de ocho nuevos escenarios ambientados en el Mediterráneo. De ahí el *Athena* del título. Toda una oportunidad si te gusta la acción táctica.





MYST III: EXILE

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 5,95 €
Una aventura en primera persona muy cuidada estéticamente. Ofrece una ambientación y unos puzzles de calidad contrastada. ★★★★☆

MOTOCROSS MADNESS 2

GÉNERO: Carreras · **PRECIO:** 5,95 €
Carreras campo a través en escenarios muy abiertos para hacer piruetas sobre dos ruedas. Algo antiguo, pero interesante ante la ausencia de alternativas. ★★★★☆

AFRIKA KORPS VS DESERT RATS + 1944: BATTLE OF THE BULGE

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 29,99 €
Dos cuidados títulos de estrategia en tiempo real ambientados en la Segunda Guerra Mundial que te engancharán fácilmente. ★★★☆☆

PIRATAS DEL CARIBE

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 9,95 €
Una de piratas salidos de la gran pantalla que combina sabiamente elementos de aventuras, rol y acción. En el fondo es la secuela de *Sea Dogs*. ★★★☆☆

TAITO LEGENDS

GÉNERO: Arcade · **PRECIO:** 19,95 €
La historia de la recreativa en tres volúmenes. Desde *Space Invaders* hasta *Ninja Kids*. ★★★☆☆

FLIGHT SIMULATOR 98

GÉNERO: Simulación · **PRECIO:** 5,95 €
Por unos euros más puedes conseguir la versión del 2002. Sólo para nostálgicos. ★★★☆☆

SINGLES: ¿EN TU CASA O EN LA MÍA?

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €
Basado en relaciones personales descafeinadas, este título pretendía seguir el tirón de *Los Sims*. ★★★☆☆

CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 9,95 €
Si te gusta la serie, no dejes pasar la oportunidad de emular a Grisom y sus muchachos. ★★★☆☆

CSI: EDICIÓN ESPECIAL

GÉNERO: Aventuras · **PRECIO:** 19,95 €
El no va más para aspirantes a criminólogos. Las tres entregas de la saga un solo lote. ★★★☆☆

REINCIDENTES: LA PRISIÓN ONLINE

GÉNERO: Online · **PRECIO:** 14,95 €
Juego online made in Spain que te introduce en los entresijos del mundo carcelario. ★★★☆☆

ACCIÓN

M. GONZÁLEZ

Muros infranqueables

Si algo tienen los shocks, es que nunca se olvidan. Y ése fue el estado en el que me quedé al toparme con la primera recreativa. Se llamaba *Ghost'n Goblins* y, por aquel entonces, yo apenas llegaba a los mandos. Pero con sólo verla, me perdí para siempre en este veneno dulce llamado videojuego. A pesar de sus escaseces gráficas y sonoras, me enamoró porque, por una vez, me dejó ser el protagonista de una aventura.

Sin embargo, algo me perturbaba. No había manera de saber qué había a la izquierda de la primera pantalla. Si intentaba averiguarlo, una pared invisible me impedía investigar y yo me preguntaba inútilmente qué se escondería tras ella. De nuevo, tras los píxeles negros del fondo, ¿qué se ocultaba?

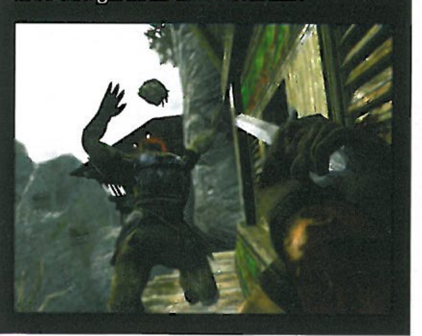
Lamentablemente, y con todo lo que ha llovido, siguen existiendo juegos que continúan la mala senda de aquellos primerizos pasos del ocio electrónico. Juegos repletos de paredes invisibles y muros de contención que nos obligan a preguntarnos que habrá al otro lado sin darnos una respuesta.

Far Cry posee muchas virtudes, las suficientes para ser digno pretendiente a rey de los juegos de acción 3D, pero de entre todas destaca la posibilidad de recorrer cada metro del escenario, cada recóndita espesura, sin más limites que tus ganas de adentrarte en él. La tecnología ha avanzado lo suficiente para que todos pudiesen seguir sus pasos. Sin embargo, siguen gobernando este mundillo las avenidas cerradas y predispuestas, los laberintos para ratones, y ante esto... sigue nuestra inquietud por saber qué habrá más allá.

EL APUNTE

SOURCE FANTÁSTICO

Las imágenes de *Dark Messiah of Might & Magic* que han aparecido recientemente vuelven a poner de manifiesto la potencia del motor Source. La veterana saga de rol *Might & Magic* sigue explorando nuevos géneros y ahora ha recurrido al motor gráfico de Valve para dar el salto a la acción en primera persona. Sus desarrolladores son Arkane Studios, los padres de *Arx Fatalis*, toda una garantia de buen hacer.



Lamentablemente, siguen existiendo juegos repletos de paredes invisibles y muros de contención

EL APUNTE

LA GUERRA DE PARADOX

Los geniecillos de Paradox trabajan en la primera expansión de *Hearts of Iron II*, que llegará a nuestro país entre marzo y abril. Pero hay algo más en la noticia. *Doomsday* no será una simple ampliación. Lo que verdaderamente nos ha sorprendido es que podremos jugar en una hipotética Tercera Guerra Mundial. Un escenario que según Fredrik Lindgren, Director de Publicación en Paradox Interactive, "aportará un giro interesante a la trama". No hace falta que lo jure.



Internet puede ser el sitio ideal para poner en práctica nuevas e interesantes ideas

ESTRATEGIA

X. PITA

Otra Red es posible

Ojo a los datos, que nos los proporcionan los propios diseñadores de Lionhead a través de su página web. Con apenas dos semanas de vida en las estanterías, *The Movies Online*, sitio pensado para que los usuarios de *The Movies* vayan colgando de tanto en tanto sus creaciones hechas con el juego, crece de forma imparable. Ni más ni menos que 3.284 películas y un total de 5.000 estudios. Peter Molyneux, tipo listo que sabe oler la oportunidad a kilómetros, se frota las manos y suelta la liebre. En una breve entrevista, el diseñador aportaba datos sobre la posible expansión y, más importante aún, dejaba caer una idea que le ronda por la cabeza. Una competición con premio de oro: la mejor película realizada con *The Movies*, el juego, podrá convertirse en un film con actores de carne y hueso.

Independientemente de la credibilidad que se le pueda dar al invento (sabemos del gusto que tiene Molyneux por engrandecer sus productos y vender humo al por mayor) y de lo difícil que es ya de por sí producir un film mucho más "normal", una cosa sí ha quedado clara con todo este asunto. Que Internet puede ser el sitio ideal para poner en práctica originales e interesantes ideas. O incluso convertirse en el escaparate perfecto para la presentación al gran público de juegos minoritarios. La hermandad entre Steam y *Darwinia* lo demuestra.

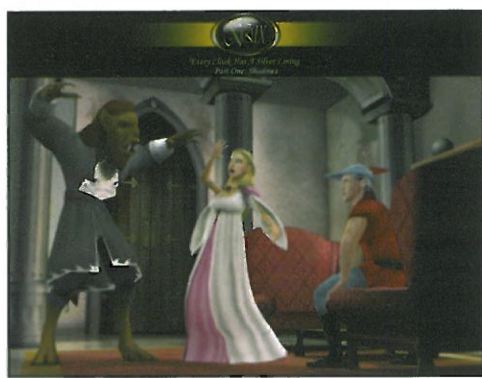
Buenas noticias para un género que, hasta la fecha, utilizaba la red de redes como exclusivo lugar de descarga de actualizaciones o simple arena virtual en la que echar una partidita en modo escaramuza. Ya lo ves: el futuro es ahora.

AVENTURAS

G. MASNOU

Malos modales

La de los videojuegos, más que ninguna otra industria, se nutre y perdura gracias a las dosis de ilusión y fervor que día a día emanan centenares de miles de usuarios que afrontan el software lúdico desde su vertiente más idílica y romántica. Modificaciones, juegos completos, machinimas, clanes o mapas son parte esencial de un universo que además de divertir ofrece los instrumentos adecuados para dar rienda suelta a la imaginación y creatividad de quienes se adentran en él.



En una serie de acontecimientos dignos de un circo y emulando a Jekyll y Hyde, Vivendi Universal Games canceló primero y aprobó después (tras largas negociaciones) el desarrollo de *The Silver Living*, la novena entrega no oficial y gratuita de la saga *King's Quest*. Un comportamiento extraño por parte de Vivendi que les ha salido caro a los responsables de este juego amateur llevado a cabo a lo largo de cuatro años por un equipo de 40 desarrolladores. Y tan caro: tres meses el proyecto congelado y la obligación de difuminar del juego todo aquello que huela a *King's Quest IX*.

Como propietaria legal de la saga, Vivendi está en su pleno derecho de hacer lo que le de la real gana, aunque desde luego minar la moral, la generosidad y el trabajo desinteresado de aquellos que más aman *King's Quest* no es la mejor opción. Al fin y al cabo ellos tan sólo desean aquello que Vivendi les ha negado durante los últimos años: volver a disfrutar de su saga favorita.

EL APUNTE

24 HORAS DESENFRENADAS

Hendrik, un aficionado a las aventuras gráficas con tanto talento como tiempo libre, se embarcó en una maratoniana sesión en la que fue capaz de completar doce aventuras en 24 horas. Utilizando el programa SCUMM, Hendrik finiquitó de un plumazo lo bueno y mejor que ha parido LucasArts, como *Sam and Max*, *Day of the Tentacle* y *Monkey Island* entre otros. El vídeo de la hazaña, aquí: media.putfile.com/Extreme-Adventure.



Vivendi Universal Games canceló primero y aprobó después el desarrollo de *The Silver Living*

EL APUNTE

NEVER... SUSPENDER

¡Lo sabíamos! Sabíamos que el rol agudiza el intelecto. Lo que no teníamos era la prueba. Pues ya la tenemos. 25.000 estudiantes de West Nottinghamshire College, Inglaterra, han participado en un proyecto conjunto con Atari y Bioware. El estudio se hizo a partir de su experiencia en *Neverwinter Nights*. ¿Los resultados? Mejoras de hasta un diez por ciento en cálculo matemático, comunicación y otras disciplinas básicas.



Algo está cambiando en un género habituado a unos requisitos mínimos anoréxicos

ROL

A. SAYALERO

Aversión al calzador

Shader 3.0, HDR, specular y parallax maps, soft shadows... Parece una lista de las virguerías técnicas del último juego de acción en primera persona, pero son sólo algunas de las virtudes de *Oblivion*, un título de rol. Y no es el único que se sube al carro de las tecnologías más punteras. Basta con echar un vistazo al apartado visual de *Hellgate: London* o *Gothic III* para percibir que algo está cambiando en un género habituado a unos requisitos mínimos anoréxicos.

Este avance nos sitúa frente a una paradoja: los gráficos no son lo más importante para un título de rol, pero la ambientación, sí. ¿Y cómo se fábrica una buena ambientación? Con buenos gráficos. De lo que no cabe la menor duda es de que rol es inmersión, y si al blandir una espada uno ve una especie de línea gris hecha de cuadraditos pixelados se interrumpe la evasión del jugador, justo lo que no debe suceder.

En el otro extremo está la tiranía de lo visual o, lo que es lo mismo, preciosas postales a costa de sacrificar por el camino todo lo demás: tamaño de los niveles, tiempos de carga, inteligencia artificial, duración de la experiencia, etc. Por eso uno teme que la adopción de motores gráficos de última generación lleve a las desarrolladoras a contratar a unos profesionales tan hábiles con el código como ignorantes en el género.

Pero tenemos razones para alegrarnos por el salto tecnológico. *Oblivion* contará con la friolera de 200 mazmorras y se centrará sobre todo en la inteligencia artificial; *Gothic III* mostrará un mundo el triple de grande que su predecesor, y Bill Roper, cerebro tras *Hellgate: London*, asegura que piensa "satisfacer las necesidades de un gran juego en lugar de crear una demo tecnológica y meterle un juego con calzador".



DEPORTES

X. ROBLES

La pureza está en la mezcla

Me sorprendió la categorización de *Chaos League: Sudden Death*. En "Género" aparece con la etiqueta de "Estrategia". En cambio, los creadores, Digital Jesters, lo definen como "juego de rol en tiempo real, estrategia y deportes". ¿Y sabéis qué? Me parece espléndido. De hecho, los géneros están ahí para transgredirse y reinventarse continuamente. Me encantan esos títulos que mezclan distintos formatos; recordemos *Deus Ex*, por ejemplo. Durante toda la historia de los juegos deportivos, esta tendencia se ha mantenido más o menos constante. ¿Quién no recuerda los maravillosos *NBA Jam*? Decíamos que era baloncesto porque había que introducir una pelota dentro de un aro, pero por lo demás era un juego de acción de tomo y lomo. Podría poner otros tantos ejemplos: *Rollerball*, *Soccer Slam*, *Tony Hawk's*... La regla básica de este tipo de juegos es... que no hay reglas. Cada uno inventa las suyas propias.

Parece que el siguiente eslabón lo encontraremos en *FIFA Street 2*, que por fin aparecerá en PC. Tiene mucho fútbol en sus venas, empezando por las estrellas de la portada y acabando con que se gana marcando goles. Pero no hay faltas, las canchas se sitúan en suburbios y callejones, recibes puntos por cada movimiento especial... es decir, que también bebe mucho de juegos de habilidad, puzzles, acción y velocidad.

Desde esta columna, que es mi pequeño megáfono al mundo, animo a todas las compañías a que rompan con lo establecido e innoven. Ellas pueden crear nuevos deportes sin renunciar a ideas por estrambóticas que parezcan. Eso sí, que tampoco dejen de hacer *FIFA* y *Pro Evolution*. Qué difícil es tenernos contentos.



EL APUNTE

MALA CAMPAÑA

En primavera aparecerá el primer *Out of the Park Baseball Manager* bajo el sello de Sports Interactive. Recordemos que este título es un muy buen manager de béisbol, hasta ahora hecho por un equipo amateur. Lo curioso es que solamente podrá conseguirse mediante descarga digital y a un precio excesivo y rarísimo: 34,99 dólares o 39,99 euros. ¿Cuesta más descargar el juego en Europa que en Estados Unidos? Esperemos que se trate de un error.



Los géneros están ahí para transgredirse y reinventarse continuamente

CARRERAS

J. FONT

¿Qué pasa con el futuro?

Salvo alguna que otra excepción, los títulos de carreras que puedes encontrar en las tiendas son un fiel reflejo de lo que ocurre en las calles y circuitos actualmente. Los coches tuneados y réplicas de los coches de calle y competición inundan de polígonos nuestra pantalla. Los desarrolladores no quieren mirar más allá.

Parece como si el tiempo se hubiera detenido. Otros géneros miran hacia el futuro para aportarnos armas psicodélicas y monstruos venidos de otra galaxia a los que rociar con generosas cantidades de plasma. En cambio las carreras siguen bebiendo de la realidad inmediata, del presente, con un mayor o menor grado de simulación.

Imaginación al poder. Éste es el lema que debería presidir el despacho de los desarrolladores para títulos de carreras. Las carreras futuristas tienen un aliciente incuestionable: todo vale. Para eso está el futuro. Para imaginárnoslo como mejor se nos antoje. Ello sin renunciar a estilos de juego más arcade o a una simulación imaginativa en la que las leyes de la física las ponen los propios creadores, donde tienen cabida estrafalarios potenciadores o incluso los ataques directos contra los rivales.

Recordemos títulos como *P.O.D.*, que fue el primero en explotar las instrucciones gráficas MMX de los procesadores Pentium, o al importado de la PSX *Wipeout* con sus vehículos flotantes. Parece como si los desarrolladores de PC olvidaran que se pueden hacer cosas interesantes más allá de los vehículos y componentes actuales. Lo dicho, imaginación al poder.

EL APUNTE

LA RANA VELOZ

Después de hacernos bailar con ritmos de antaño, la rana loca (Crazy Frog), se ha hecho videojuego. El curioso *Crazy Frog Racer* ofrece un estilo de juego arcade en el que hay que recoger numerosos objetos y potenciadores para mejorar el vehículo durante la carrera o hacer la pascua a los demás participantes. El título incluye ocho personajes jugables y tres competiciones distintas. Un título tan alocado como su protagonista.

Las carreras futuristas tienen un aliciente incuestionable: todo vale

SIMULACIÓN

E. "TUCKIE" ARTIGAS

Manuales polémicos

Con el aterrizaje de *Falcon 4.0: Allied Force* en las tiendas de nuestro país, se ha reactivado una vieja polémica acerca de la necesidad de traducción de los manuales. En varios foros se han vertido distintas opiniones que exigen la traducción íntegra y presentación en papel del manual de *F4AF*. Estamos hablando de más de 700 páginas, de las cuales unas 500 son puro texto. Es cierto que no todo el mundo conoce la lengua de Shakespeare, pero tampoco se puede pedir la Luna; debemos ser conscientes de que traducir semejante volumen encarecería demasiado los costes de cualquier simulador. Tampoco es que se haya dejado a los hispanohablantes fuera de juego, ya que la versión publicada en nuestro país cuenta con un manual en español de más de 50 páginas. Obviamente, se ha resumido mucho el original inglés, pero está todo lo básico.

¿Acaso esto no es suficiente para algunos? ¿Tan fácil es escudarse en el desconocimiento de una lengua para no comprar un simulador de vuelo de gran calidad? ¿Para qué están los escuadrones virtuales hispanohablantes si no es, entre otras cosas, para resolver dudas?

La solución no es tanto aprender inglés forzosamente como tener una actitud más positiva y aprovechar tanto los manuales traducidos como los consejos de otros aficionados a la simulación que hablan nuestro idioma. Al fin y al cabo, el joystick no habla inglés, sólo atiende a las órdenes de nuestra mano. Y por otro lado, la interfaz de un simulador en inglés se acaba reduciendo a un puñado de botones. Por aprendérselos todavía no ha muerto nadie.

EL APUNTE

A FALTA DE VUELO REAL...

Un desgraciado accidente aéreo en la población barcelonesa de Sant Quirze propició protestas de vecinos y el cierre del cercano aeródromo de Sabadell durante casi un mes. A consecuencia de esto, la habitual exhibición aérea de diciembre fue casi suprimida. Pero la simulación virtual estaba allí de la mano de Aviadores Virtuales Asociados. Por suerte, los vecinos no plantearon quejas a estos vuelos. Eso sí, echamos de menos más presencia de vuelo real.



Se ha reactivado una vieja polémica acerca de la necesidad de traducción de los manuales

EL APUNTE

ROMANOS EN LA RED

La primera liga *Imperivm* ha sido todo un éxito. Más de 5.000 jugadores disputando el ranking con medias de 1.000 partidas al día. En la final había 80 de los mejores jugadores de *Imperivm* y se sorteó un Pentium 4 Extreme Edition entre los asistentes. El vencedor se llevó 5.000 euros a casa. Para que luego digan que la estrategia pasa por malos momentos en su modo multijugador.

Cada vez los logros de nuestra selección son menores en las Ciberolimpiadas

ONLINE

S. SÁNCHEZ

Aupa la selección

Dicen que la esperanza es lo último que se pierde, y yo añadiría que la ilusión debe de ser lo penúltimo. No importa las veces que nuestra selección de fútbol fracase, cada vez que arranca un nuevo mundial o campeonato europeo volvemos a ilusionarnos con las posibilidades de nuestro equipo nacional. Algo parecido está empezando a suceder en las Ciberolimpiadas, donde cada vez los logros de nuestra selección son menores. En los pasados World Cyber Games (www.wcg.com.es/2005) retrocedimos hasta la décimo cuarta posición del medallero. Y la cosa no fue peor gracias básicamente al tercer puesto logrado por eDuYepp en *FIFA 2005*.

Está claro que la calidad de nuestros ciberatletas no es comparable a la de países como Estados Unidos o Corea. En ocasiones he hablado de cómo se vive en esos países el videojuego hecho deporte de élite, razón por la que probablemente sus representantes estén mejor preparados. Pero eso no quita que en España no pueda surgir una hornada de nuevos jugadores que compensen la profesionalidad con talento natural. Si crees que puedes ser uno de ellos, quizá deberías plantearte participar en las rondas clasificatorias de los próximos WCG o incluso en los no tan conocidos Electronic Sports World Cup (www.esworldcup.com). De esta segunda competición se habla menos, a pesar de que ya va por su cuarta edición. De momento está previsto que en España sólo se hagan clasificatorias de *Counter Strike*, aunque el campeonato cuenta con otros juegos. Para aquellos clanes que poco a poco tratan de ganarse un nombre en los campeonatos nacionales, participar en las clasificatorias de estas grandes olimpiadas es sin duda el siguiente y más importante paso que pueden dar para su consolidación como jugadores profesionales.



JUEGOS PARA UN MUNDO MEJOR

El lado más amable del software lúdico

No sólo son capaces de generar **entretenimiento**. Demonizados durante años por los sectores más retrógrados de la sociedad, los videojuegos son en la actualidad **objeto de estudio**. Universidades y centros de investigación han visto en ellos **un filón de posibilidades** terapéuticas y pedagógicas.

POR G. MASNOU

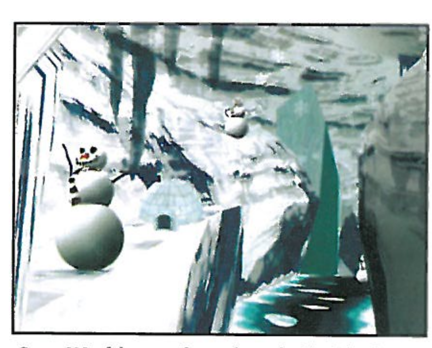
Diversión. Ése es el objetivo último de los videojuegos, aunque su estudio cada vez permite encontrarles más virtudes y aplicaciones. Ya hace tiempo que científicos han comprobado su efectividad a la hora de desarrollar los reflejos o la agilidad y destreza visual. También cada vez son más los profesores que defienden la utilización de algunos de ellos como herramienta pedagógica. En cualquier caso, estas posibilidades vienen por añadidura en la mayoría de videojuegos. Sí, en la mayoría, porque algunos no ponen el acento en la diversión.

CONCIENCIA POLÍTICA

11 de septiembre de 2001. Las torres gemelas del World Trade Center reciben el impacto directo de dos aviones comerciales repletos de pasajeros. Miles de almas se apagan y el mundo tiembla. El resto de la historia ya es conocido. Recelo a escala planetaria cada vez que asoman las palabras árabe o musulmán y una turbia cruzada antiterrorista que cada día se cobra centenares de víctimas.

Mientras, a varias millas de distancia, Gonzalo Frasca, un desarrollador uruguayo de la compañía Powerful Robot Games, cuelga en la red un juego gratuito y en formato flash llamado *12 de Septiembre* (www.newsgaming.com/games). "La idea es mostrar lo que pasa después del 11 de septiembre", comenta Frasca. El concepto es sencillo: el jugador tiene que eliminar a los terroristas que pululan por las pobladas calles de un pueblo de Oriente Medio. El caso es que "uno, al tirar misiles tratando de matar a los terroristas siempre termina incurriendo en eso que llaman 'daño colateral', o sea, que hiere a civiles. Cuando un civil muere, acuden su familia y amigos, lo lloran y se transforman en terroristas, entonces después de jugar un par de minutos la pantalla queda repleta de terroristas. Cuanto más ataca uno, más terrorismo genera". Ése es el mensaje que trata de transmitir el juego.

Relegados durante años a la segunda división de las formas de ocio y ninguneados por la mayoría de psicólogos, sociólogos, pedagogos y medios de comunicación



***SnowWorld* es un claro ejemplo de videojuego que funciona a modo de analgésico.**



Los videojuegos también pueden servir para tratar las fobias, en este caso a la arañas.


Fernando Alonso ha utilizado los juegos para mejorar su rendimiento como piloto.


Con *America's Army* el ejercito estadounidense saca tajada del influjo de los juegos.

generalistas, las virtudes de algunos videojuegos transcienden más allá de los tópicos, para adentrarse en campos que poco o nada tienen que ver con el entretenimiento electrónico tal y cómo lo conocemos. *12 de Septiembre* da fe de ello. Ideado como vehículo de denuncia social, política y educativa, el objetivo del título de Powerful Robot Games no es únicamente entretener al jugador, sino también dinamitar opiniones y remover conciencias perezosas a partir de acontecimientos del mundo real.

"Existe un movimiento emergente de lo que podríamos llamar juegos con conciencia. Además de transmitir mensajes políticos, también hacemos proselitismo a favor de los videojuegos, tratando de mostrar que pueden aportar elementos artísticos y críticos de utilidad a la hora de entender nuestra realidad", afirma Gonzalo Frasca. Y esto no es más que la punta del iceberg.

Las virtudes de los videojuegos trascienden más allá de los tópicos

Juegos curativos

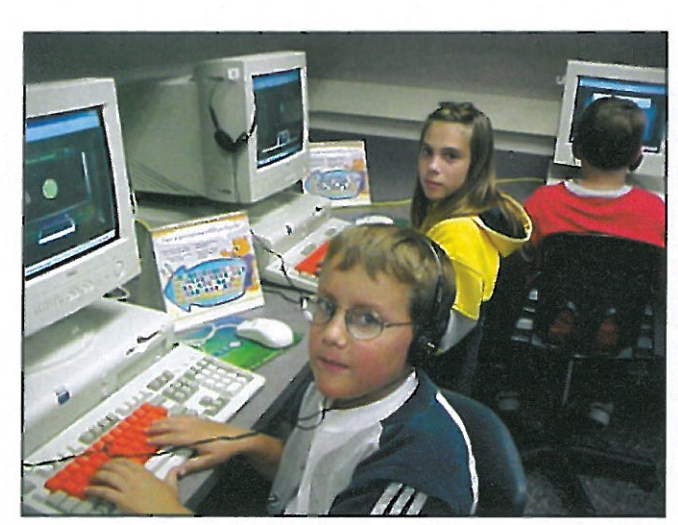
Internet, fuente inabarcable de conocimiento y sabiduría, da buena fe de la multifuncionalidad a la que están sujetos los videojuegos actuales. Se trata de un fenómeno subterráneo (al fin y al cabo muchas de las utilidades alternativas que se atribuyen a los videojuegos se encuentran aún en fase de tanteo), pero ya dejan entrever unas posibilidades cuyas consecuencias pueden desembocar en una transformación radical de la percepción negativa e infantil que demasiadas personas tienen acerca del uso del software lúdico.

Gran parte de estas investigaciones están siendo realizadas con fines exclusivamente terapéuticos. Buen ejemplo de ello es el trabajo que están llevando a cabo desde la Universidad de Washington el experto en realidad virtual Hunter G. Hoffman y el psicólogo David Patterson.

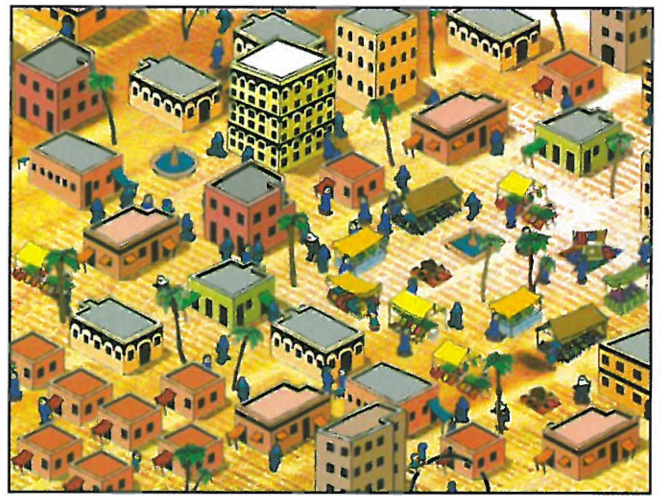
Sirviéndose de la realidad virtual y de un videojuego llamado *SnowWorld* (en el que el jugador vuela a través de un cañón nevado a la vez que dispara bolas de nieve contra muñecos navideños e iglúes), Hunter y Patterson han desarrollado una terapia con la que controlar el dolor de los pacientes con graves quemaduras. "Como los pacientes quemados a menudo reviven el dolor original durante las curas, el programa fue diseñado para ayudarles a eliminar el fuego".

SnowWorld es la primera evidencia objetiva que los videojuegos pueden actuar como analgésico. "La esencia de la realidad virtual es que los pacientes tienen la ilusión de estar dentro del mundo generado por el ordenador. Introducirse en otro entorno consume muchos recursos de vigilancia, dejando menos atención disponible para procesar señales dolorosas", declara Hoffman, a lo que añade "cualquier analgesia que funcione en estos pacientes podría ayudar al control del dolor en un gran número de enfermedades. Creo que tiene un potencial increíble".

En la misma línea se desarrolla el estudio realizado por el doctor Anu Patel, anestesista de la escuela médica de Nueva Yersey, que tras probar varios métodos para


Multitud de videojuegos desarrollan las capacidades mentales y físicas.


Varios estudios afirman que los videojuegos favorecen la agilidad visual.



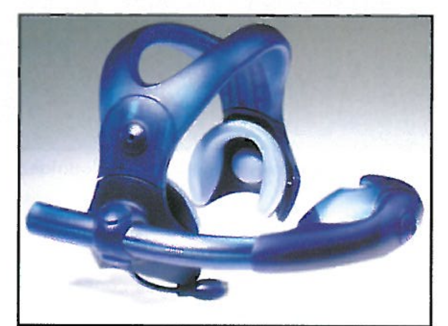
12 de Septiembre **denuncia la política bélica de Estados Unidos.**



Los simuladores de vuelo, un gran incentivo para los futuros pilotos.



Un paciente quemado se distrae jugando mientras tratan sus heridas.



PediSedate está destinado a suavizar el estrés previo a una operación.

tranquilizar a los niños antes de someterse a operaciones quirúrgicas (Patel estudió a niños de 4 a 12 años en tres grupos de 26 miembros cada uno), comprobó que los videojuegos son el método más eficaz. "Durante mucho tiempo, en los hospitales utilizábamos juegos de mesa y muñecos de peluche para distraer a los niños antes de entrar al quirófano, pero esas técnicas no eran aplicadas en la sala de operaciones".

Con ayuda de los videojuegos y un prototipo de casco de inmersión llamado PediSedate (desarrollado por la compañía Continuum con la ayuda de enfermeros, anestesistas, padres, niños y psicólogos), no sólo se logra que "los niños sean tan felices que se olvidan de donde están", sino que además es posible administrar al paciente óxido nitroso (anestesia) dentro del quirófano y sin la necesidad de que deje de jugar. A pesar del éxito de su aplicación práctica, la distribución de PediSedate aún esta lejos hacerse realidad.

Maestros computerizados

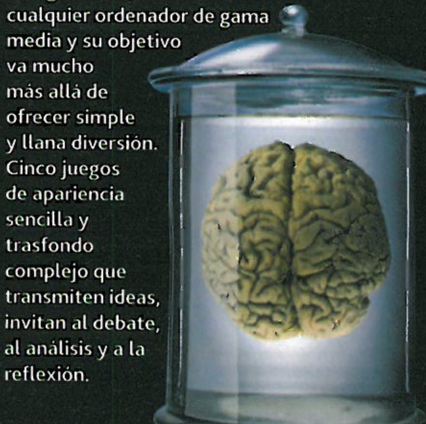
Aparte de posibles remedios terapéuticos, los videojuegos también sirven para aprender. En este aspecto los simuladores de vuelo tienen mucho que decir. Títulos del calibre de *Falcon 4.0*, *IL-2 Sturmovik* o los diversos *Flight Simulator* han sido durante años el caldo de cultivo de cientos de miles de aspirantes a piloto profesional.

Gran parte de los alumnos que a día de hoy cursan en escuelas para pilotos lo hicieron animados por el esplendor tecnológico y el realismo aplastante que encierran los simuladores modernos para PC. Con todo, M. A. González "Gadget", piloto profesional y colaborador habitual de esta revista, pone los puntos sobre las íes: "los simuladores pueden iniciar a los usuarios en el mundo de la aviación, instruyéndoles ligeramente acerca de la navegación, la trigonometría y la ubicación de los instrumentos dentro de la cabina, pero en ningún caso substituyen las funciones de un monitor de vuelo profesional".

Este tipo de adiestramiento virtual no se limita al mundo de la simulación aérea. Pilotos de la talla de Fernando Alonso, Daniel Pedrosa o Jordi Gené se han beneficiado del realismo escrupuloso

JUEGOS CON MENSAJE

Son gratuitos, funcionan en cualquier ordenador de gama media y su objetivo va mucho más allá de ofrecer simple y llana diversión. Cinco juegos de apariencia sencilla y trasfondo complejo que transmiten ideas, invitan al debate, al análisis y a la reflexión.



MADRID

Al igual que *12 de septiembre*, *Madrid* es un juego que trata del terror y de los diversos aspectos de un fenómeno complejo como es el terrorismo. Desarrollado en un solo dia después de los atentados del 11M, el objetivo del juego de Newsgaming es tan sencillo como lograr que todas las velas de los manifestantes brillen lo más fuerte posible.
www.newsgaming.com/games/madrid



ECO QUEST

A principios de 2005 la organización defensora del medio ambiente Greenpeace colgó en Internet una docena de juegos que colocan al usuario en el papel de un activista ecológico. El objetivo: lidiar con las principales amenazas del planeta Tierra. En *Eco Quest*, por ejemplo, hay que impedir a toda costa la tala indiscriminada de árboles.
http://activism.greenpeace.org/eco_quest





Los juegos multijugador masivos pueden facilitar la socialización.



Algunos profesores utilizan videojuegos en sus clases de historia.

de algunos videojuegos de carreras para memorizar al dedillo hasta la última curva de los circuitos que conforman el mundial. Recientemente Alonso no tuvo reparos en reconocerlo: "He utilizado frecuentemente los videojuegos para conocer los circuitos, sobre todo cuando comencé en la Fórmula 3.000, ya que no conocía los circuitos, y el realismo de los juegos ayuda bastante".

Los centros de enseñanza tampoco se libran del influjo educativo de los videojuegos. En la actualidad son muchas las escuelas que incluyen talleres en los que se saca partido a las múltiples posibilidades pedagógicas del software lúdico, que van desde la motivación hasta el desarrollo de procedimientos tales como la resolución de problemas, la toma de decisiones o la adquisición de habilidades.

Los videojuegos mejoran reflejos, psicomotricidad, iniciativa y autonomía

Los jóvenes tienen normalmente una buena relación con los videojuegos y nada como el aprendizaje encubierto para sustituir a otras formas de enseñanza tan aburridas como caducas. Además, la representación multimedia del aprendizaje utilizando imágenes y sonido facilita más la enseñanza. En un informe realizado por el Dr. Pere Marquès Graells, éste afirma que "sin duda los videojuegos en general mejoran los reflejos, la psicomotricidad, la iniciativa y la autonomía de los jugadores, pero además también pueden utilizarse en el ámbito educativo con una funcionalidad didáctica para contribuir al logro de determinados objetivos educativos".

En las altas esferas

El vínculo que une a los videojuegos con la medicina, la sociología, la psicología y la educación no hace más que reforzarse. Las más prestigiosas universidades y centros de investigacióndel mundo llevan tiempo gastando fortunas en busca de aplicaciones inteligentes para una tecnología cuyo potencial va mucho más allá del simple ocio. El gobierno danés por ejemplo, hizo el pasado año una gran inversión para fundar un centro de investigación orientado al uso político de los videojuegos.

Del mismo modo, la administración norteamericana, destinó varios millones de dólares en el desarrollo de *America's Army*, un videojuego gratuito destinado a reclutar soldados.

En España, a pesar de contar con más de 8 millones de jugadores y una industria que facturó el año pasado 790 millones de euros, la investigación de los videojuegos en el ámbito académico y gubernamental es prácticamente inexistente. No se invierte y sin dinero no hay progreso posible. Y es que, por mucho que pasen los años, "Spain" sigue siendo "different".

VIRTUAL DRUG USE

Un juego destinado a mostrar los efectos negativos de las drogas. Consiste en una carrera de motos con dos modos de juego: uno con un motorista sano y el otro con uno que consume drogas. Si optas por la modalidad psicotrópica, el jugador saldrá disparado como un cohete, pero irá perdiendo facultades a medida que avance la competición.
www.tavad.com/juego-adiccion-virtual.htm



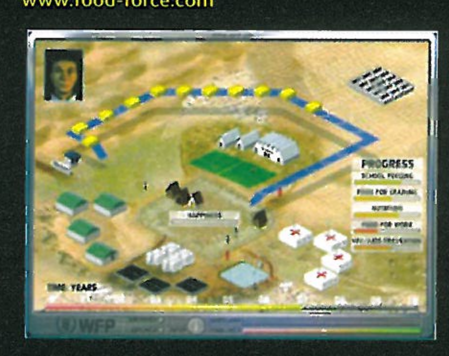
THE HOWARD DEAN GAME

Un juego de estrategia y acción desarrollado con el objetivo de difundir entre los electores más jóvenes el mensaje político del precandidato demócrata a la presidencia de Estados Unidos Howard Dean. A pesar de que tuvo una excelente aceptación, Dean quedó desbancado por John Kerry, que acabó derrotado por Bush en las últimas presidenciales estadounidenses.
www.deanforamericagame.com



FOOD FORCE

Un juego de la ONU creado para sensibilizar a los niños sobre los problemas del hambre en el mundo. 227 MB de descarga para un juego de acabado profesional y cuyo objetivo consiste en repartir de forma equitativa víveres en las zonas afectadas por la guerra utilizando aviones y todo tipo de vehículos terrestres. Necesario.
www.food-force.com



AGE OF EMPIRES III

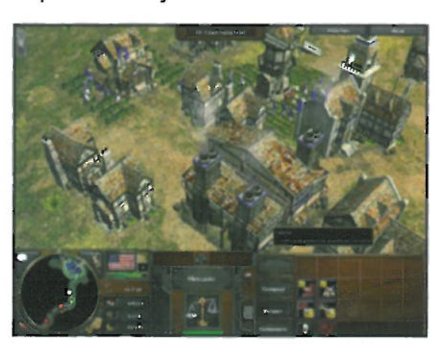
¿Atascado en algún punto de la historia de **la familia Black**? Te ofrecemos una **guía paso a paso** para que te meriendes el **continente americano**. Antes, déjanos que te demos unos **consejos generales**. Ya sabes, hay que pisar el Nuevo Mundo **con buen pie**.



CONSEJOS GENERALES

ECONOMÍA DE GUERRA

Si intentas construir todos los edificios, desarrollar todas las mejoras y tener soldados de todo tipo, estarás muerto mucho antes de acercarte a tu sueño. En lugar de eso, determina qué recursos y unidades son más necesarios (o se adaptan mejor a tu estilo de juego) en cada escenario y céntrate en ellos. No construyas lo mismo más veces de lo necesario: si tienes un fuerte, un galeón o un puesto comercial convenientemente aliado, puede que no necesites cuarteles ni establos a no ser que las circunstancias requieran la producción masiva o las mejoras avanzadas de tu ejército. Si ves fuentes de recursos alejadas del enemigo, envía algunos colonos para que los recolecten, no importa cuán lejos estén de tu base.

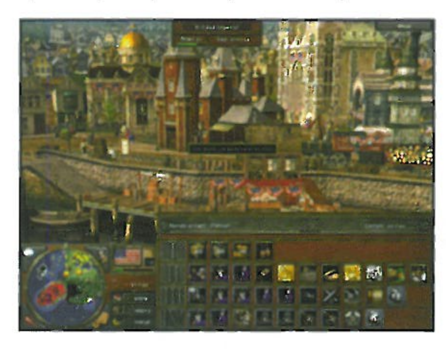


SIN PROBLEMAS SINDICALES

No duermen, no cogen bajas y no van a la huelga, así que si aparece el icono de la hamaca gris, pica sobre él y no dejes a tus colonos descansar ni un momento.

PÍDESELO A MAMÁ

Entre misión y misión podrás escoger nuevas cartas de la metrópoli. Medita bien tus elecciones. La carta del fuerte es obligatoria, las de artillería te ahorrarán toneladas de recursos, las de unidades y colonos te sacarán de algunos apuros y las tecnológicas te proporcionarán interesantes mejoras; pero piensa que las bayas y animales de los escenarios tienen un límite. En cuanto a los mares, serán importantes en contadas ocasiones y no siempre podrás alcanzar edades avanzadas. Cuando hagas tus pedidos durante las misiones, el juego no se detendrá, así que ten claro lo que quieres pedir para no perder tiempo.



FORTALÉCETE

En la mayor parte de los casos deberás desarrollar una base decente y defenderla con eficacia mientras creas tu fuerza de asalto definitiva. Coloca el fuerte en el lugar donde se repartan más tortas, sitúa los destacamentos de forma que se protejan unos a otros y aprovecha el ridículo precio de las murallas. No pierdas de vista la necesidad de reparar tus defensas y hazlas evolucionar (impagable la contribución de la iglesia: transforma la madera en piedra y aumenta la visibilidad de los destacamentos). La inteligencia artificial no es ninguna maravilla, así que si pones muros como cebo, los enemigos se empeñarán en destruirlos innecesariamente. Ojo con la artillería rival.



LA EXPERIENCIA ES UN GRADO

Cuanta más acumules, más cartas podrás escoger y más envíos podrás solicitar, por lo que intenta recolectar tesoros y completar misiones secundarias. Eso sí, valora el sacrificio necesario para cada cosa: no vendas el coche para comprar gasolina.

PIEDRA, PAPEL Y TIJERA

Tener en cuenta las debilidades y virtudes de cada tipo de unidad te ayudará a prevenir cualquier ataque. Utiliza húsares contra artillería, piqueros contra caballería, ballesteros y mosqueteros contra infantería, y morteros y cohetes contra edificios. Protege a tu artillería, vale su peso en oro.

HÉROES, NO DIOSES

Tus héroes no mueren del todo, pero sí pasan tiempo inconscientes, así que no los mandes al fragor de las grandes batallas si no es imprescindible. Gracias a sus habilidades especiales son mucho más útiles en labores quirúrgicas: eliminación de enemigos específicos, recolección de tesoros y cosas por el estilo.

ÚLTIMAS CONSIDERACIONES

Párate a leer con calma los objetivos y consejos de cada misión. Por ejemplo, hay misiones en las que te piden que varios templos no sean destruidos. Varios, no todos. Dista un abismo entre un objetivo y otro. Si te desesperas, puedes recurrir a los trucos que publicamos el mes pasado, pero si usas "this is too hard", pasarás de nivel a cambio de perder tu baraja.

PASO A PASO

ACTO I: SANGRE

FUGA

Produce ballesteros y piqueros, mejóralos y usa a los primeros contra los jenízaros y a los segundos contra los espahíes. Envía a un colono o a Morgan a recolectar los tesoros: son las "X" del minimapa. Haz que unos cuantos colonos, defendidos por ballesteros, vayan a recoger madera de los montones de la colina del noroeste. Enciende el fuego. Cuando aparezca la caballería aliada, úsala para completar el último objetivo.



EN LAS CAVERNAS

Sin descuidar del todo tu retaguardia suroeste, crea y mejora ballesteros. Después, coloca su punto de reunión al este, donde estarás defendiéndote de los turcos con tu bombarda.

Una vez repelida la primera acometida enemiga, podrás centrarte en desarrollar tu economía y crear una fuerza de asalto que incluya lanzadiscos. No entres en las cuevas hasta que hayas destruido todo vestigio enemigo del exterior. Cuando lo hagas, ve de norte a sur. No te afanes en hacer piqueros, ya los rescatarás gratis.



¡PIRATAS!

Vas a necesitar mucha madera, así que usa las mejoras del mercado. Tienes un galeón en el que producir tropas, aprovéchalo y déjalo cerca del muelle que construyas para que se vaya reparando



si es atacado. Irás recibiendo barcos procedentes de Malta con sus correspondientes regalitos, morteros incluidos. Usa los navíos para ir castigando las costas enemigas mientras consigues que tu economía evolucione y accedes a la Edad de las Fortalezas, cosa que bien puedes hacer de la mano del Almirante del Océano.

Antes de emprender la gran ofensiva a la isla del oeste, hazte con las más sencillas y apetitosas islas del norte, el sur y el centro. En esta última, en el lugar que muestra la imagen, hay un carromato de centro urbano en forma de tesoro. Consíguelo y resérvalo hasta que desembarques al sur de la isla del oeste, donde deberías fortalecerte y construir un cuartel y una fundición de artillería para desarrollar una poderosa fuerza de asalto. Cuando la tengas, deja unos cuantos lanzadiscos protegiendo el asentamiento y avanza por la costa del extremo oeste. Busca y destruye los dos únicos edificios productores de unidades y arrasa todo cuanto veas antes de hacerte con todos los mapas.

FUERTE OTOMANO

En cuanto construyas el centro urbano podrás hacer tus primeros pedidos a la metrópoli, lo que será especialmente importante al pasar a la Edad Colonial, ya que la carta de sabiduría popular te será muy útil en este escenario. Hay mucha pesca y un solo muelle enemigo, así que no desprecies la idea de hacerte dueño del mar. No tardarás en ser atacado por tierra, pero si te fortaleces con sabiduría y estás atento a reparar tus destacamentos dañados sobrevivirás sin grandes dificultades.

Hay tres poblados indígenas y no eres el único interesado en aliarse con ellos, por lo que te irá bien ir destruyendo los puestos



comerciales enemigos y establecer y proteger los tuyos; obtendrás experiencia y la posibilidad de reclutar nativos. Con algún mortero, un puñado de lanzadiscos y algunas unidades más formarás un pequeño ejército capaz de acabar con los otomanos.

TEMPLOS AZTECAS

De nuevo la madera es fundamental, especialmente para los destacamentos que deberías construir cerca de los dos templos más cercanos, pues salvarlos todos podría ser demasiado. Necesitarás, además de una fuerza decente para soportar los ataques españoles (qué ilusión que en algún escenario los estadounidenses fuesen los malos, pero no hay tu tía), un comando que vaya liberando a los esclavos de las minas periféricas para obtener guerreros nativos y que asegure la zona del extremo sur, donde varios de tus colonos podrán explotar la mina, los bosques y un molino con bastante tranquilidad, dado que los ataques enemigos suelen venir desde el este con varios lanceros.



AYUDA DE UN PIRATA

Sencilla, variada y remuneradora, es un gustazo de misión. Con el juego en pausa, familiarízate con La Habana, que te será entregada en bandeja tan pronto como acabes con la débil incursión de nativos. Tras eso construye un establo y produce una fuerza compuesta de húsares y ballesteros. Envía algunos colonos a los molinos (los demás recursos fluirán sin dificultades) mientras colocas algunos destacamentos a lo largo del camino hacia el sur, que deberías recorrer para construir el puesto comercial. No muy lejos están las vacas que hay que enviar al corral del oeste y el colega que debes enviar a la isla del este. No hagas ese viaje sin tu ejército y aprovéchalo para hacerte con el bien defendido tesoro del sur de esa isla. Ten cuidado de no tener a Morgan enfrascado en esa batalla cuando quede poco tiempo para volver a donde está Lizzy. Si te queda tiempo, aprovecha para recoger algún tesoro más o completa algún otro encargo secundario.

FLOTA DEL TESORO ESPAÑOL

Elimina a los dos primeros barcos enemigos que salen a tu encuentro. Pronto descubrirás el primer barco del tesoro, justo al lado de un destacamento enemigo que deberás pulverizar para liberar después a los guerreros nativos y establecer allí tu base. Fortalécete y desarrolla tu economía. Puede que no necesites crear cuarteles, pero sí una fundición de artillería. Por cierto, hay mucha caza y bayas, así que olvídate de hacer un molino. Envía algunos colonos al extremo sur del mapa para que construyan un puesto comercial (mejoras interesantes para el ejército) y exploten la mina de plata, inestimable fuente de monedas hasta que tu fuerza de ataque esté a punto y mientras aguantas las embestidas que vendrán desde el oeste. Haz un muelle y algún barco para defenderte de los ataques marítimos.



¿FUENTE DE LA JUVENTUD?

Por el momento olvídate de la fuente y aprovecha tus brulotes para intentar hundir barcos enemigos. Hazte con el arma fija y aprovéchala para castigar a tus vecinos del este mientras desarrollas tu economía, te fortaleces (protege tu costa con destacamentos para evitar desembarcos) y preparas un ejército que te permita conquistar el este y el oeste de ultramar.

La zona norte es inexpugnable, así que llegados a este punto deberías crear galeones que ataquen la fuente en oleadas de cuatro o cinco unidades cada vez. Cuando caiga la fuente, dile adiós a Morgan y a este acto.

ACTO II: HIELO

DEFENDER LA COLONIA

Hay que aguantar 15 minutos de asedio, así que demuestra tu talento al fortalecerte: haz evolucionar tus destacamentos y muros, estate muy atento a las reparaciones, construye muros que entretengan al enemigo, presta mucha atención a la artillería rival y haz mosqueteros para defender tus edificios. En el otro lado del



mapa puedes adueñarte de una pequeña base en la que conseguir recursos con mucha más tranquilidad.

ALIANZAS EXTRAÑAS

La cosa empieza a ponerse difícil, así que lo primero explora el mapa y hazte con todos los tesoros. Esa experiencia te vendrá de perlas cuando ya estés desarrollando tu colonia y seas atacado incesantemente. Fortalécete y aguanta como puedas, vas a tardar en robarles la iniciativa. Avanza de edad lo antes posible y construye plantaciones.

Cuando ya tengas lista tu fuerza ofensiva (muchos mosqueteros y cuatro o cinco morteros) desplázala empezando desde el sur y yendo hacia el norte mientras destruyes algún edificio y cumples con el objetivo secundario. Acaba con el fuerte central y después lánzate al cuello de la base enemiga, mordiendo primero en su único cuartel.

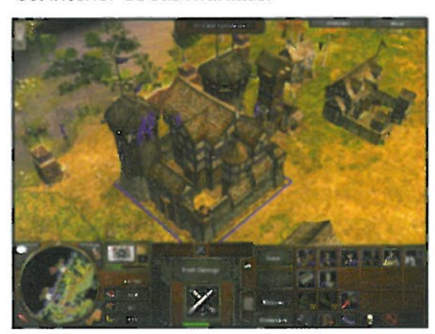


RESCATE

Un nivel irritantemente difícil. Nonahkee tiene la habilidad de curar a otros, así que úsala en los brevísimos periodos de paz que tendrá. Consigue madera y alíate con todas las tribus del mapa, pues eso ampliará el límite de guerreros nativos que puedes tener en el poblado norte. Juega bien tus cartas de la metrópoli y desarróllate en el sur con la tranquilidad de que por ahí no serás atacado. Desde esa base ataca y retírate repetidas veces para que tu enemigo deje respirar al norte de vez en cuando y no sacrifiques demasiado en la jugada. Cuando lleves la iniciativa comprobarás que los ingleses se defienden mucho peor de lo que atacan, sobre todo si acabas primero con sus cuarteles y establos.

GUERRA DE LOS SIETE AÑOS

Si no te complicas la vida y no te pasas de solidario con tus aliados, será coser y cantar. Deja toda la zona norte para que se ocupen los franceses y céntrate en bloquear (muros, destacamentos, fuerte) el paso sur del río mientras preparas las dos oleadas de ataque que necesitarás: una para arrasar los arrabales y otra para reducir la base enemiga del interior de sus murallas.



GRANDES LAGOS

Desarrolla tu base para alcanzar lo antes posible la Edad de las Fortalezas. Tras eso, mientras repeles los ataques ingleses, crea un ejército que te permita conquistar su base del norte. A continuación puedes cruzar el lago por el sur y crear un pequeño asentamiento que te permita coordinar el ataque entre las naves de Washington y tu fuerza de asedio.

RESPETO

Curioso objetivo: conseguir 10.000 puntos de experiencia antes de que caigan todos los jefes indios (que sobrevivan todos es misión imposible). Hay muchas misiones secundarias para lograrlo, pero varias están en el norte y no es fácil enviar allí un buen ejército y proteger a la vez a los jefes del sur. Por contra, atrincherarse y esperar es posible, pero es arriesgado: un breve momento de distracción y puede que tu más protegido jefe sea eliminado.

Más factible es el camino intermedio: fortalecerse atesorando al piel roja más cercano y realizar algún encargo sencillo, como encontrar cinco caballos salvajes, destruir el puesto comercial del oeste y recolectar algunos tesoros. Cuando ya no falten muchos puntos, puedes lanzarte al ataque para terminar cuanto antes.



FORTALEZA DE WARWICK

Vas a sentirte como Curro Jiménez a base de asaltar envíos enemigos. Destruye el destacamento rival al sureste y coloca tu fuerte de manera que obstruya una ruta de suministros y obligue a las carretas a desviarse por tu poblado. Esta maniobra te facilitará la tarea de hacerte con preciados recursos mientras preparas tu fuerza de asalto. Ojo con los ataques enemigos que casi siempre vendrán desde el oeste. No te duermas y ataca la base rival con tiempo suficiente para completar la misión.



ALLANA LA MONTAÑA

Tienes que destruir los dos extremos de cada uno de los tres puentes y cuentas con la ventaja de que desde la cueva del norte van saliendo más y más mineros. Protégelos mientras hacen su trabajo. Que no se dispersen, o sea, atiende un solo puente a la vez. Mientras eso sucede, no descuides las cosas de siempre: recursos, soldados... Se acaba un acto más, esta vez con tragedia vía cinemática.



ACTO III: ACERO

CARRERA DEL RAÍL

Todos los ataques vienen por el mismo sitio, así que ya tienes la ubicación perfecta para el fuerte que conseguirás al alcanzar la Edad de las Fortalezas. Da prioridad a aumentar tu poderío militar y evolucionar tus defensas, pues los ataques te resultarán más problemáticos que cumplir con el objetivo de establecer puestos comerciales, que no precisan de defensas exageradas.

DEFIENDE EL FUERTE

Es importante que pases por la iglesia y transmutes tus empalizadas de madera en pétreas murallas. Cuídalas con el mismo mimo que cuidas y construyes destacamentos. Sí, vas a necesitar madera. No olvides cambiar todos los cañones a modo activo. Y haz evolucionar los puestos comerciales. Cuando salgas a la conquista, hazte con varios puestos comerciales y extermina cada población antes de pasar a la siguiente o reconstruirán su centro urbano.

GUARIDA DE LA GUARDIA ÓSEA

Muy fácil si eres metódico. Simplemente ve "limpiando" las minas de oeste a este y párate a rescatar prisioneros y recoger tesoros. Envía las carretas con alimentos al poblado donde está Kanyenke y reúne a los guerreros que obtienes a cambio con el resto del grupo de las cuevas. Espéralos antes de continuar.



ORO PERDIDO DE LOS ESPAÑOLES

Este nivel es típico a más no poder. Hazte fuerte y desarrolla tu economía en el norte antes de lanzarte a la invasión del sur. Hay un pecio lleno de oro que puedes extraer al este de tu base principal. Defiende ese recurso.

REVUELTA DE BOLÍVAR

Aquí las tácticas defensivas y los planes a largo plazo son inútiles, así que date prisa en aprovechar al máximo lo que te ofrece cada población que conquistes con Bolívar, pues pronto partirá y será mejor que le acompañes. Si le secuestran, simplemente llega hasta él con tus tropas.

VIAJE A TRAVÉS DE LOS ANDES

El intenso frío puede matar muy deprisa a tus soldados (que son todo lo que tendrás en este escenario), así que será mejor no retroceder nunca, no obsesionarse con los tesoros, aprovechar los atajos y hacer breves paradas en las cuevas con hierba verde en el suelo, pues curan todos los puntos de resistencia. Ni se te ocurra enfrentarte al ejército enemigo que te persigue, salvo a los jinetes de avanzada que te mandarán de vez en cuando.

No hace falta matar a todos los exploradores con los que te cruzas, pero es necesario eliminar más o menos a la mitad. Son muy rápidos, así que usa el disparo especial de los héroes. Ya que llevas dos y que sus habilidades especiales tardan en recargarse, usa uno cada vez.



ÚLTIMA CIUDAD INCA

Dos de los templos están dentro de la ciudad, así que céntrate en ellos fortaleciéndote allí. Instalar una fábrica te vendrá de perlas para lograrlo. No hace falta que transportes ocho unidades de artillería desde el extremo oeste, pero sí tres o cuatro, dependiendo del número de unidades que puedas convocar desde la metrópoli. Por cierto, en ese punto no dejarán de aparecer cañones, y no vamos a despreciarlos, ¿verdad? Mientras preparas tu ofensiva, elimina el fuerte ruso cercano al norte de tu ciudad y te ahorrarás unos cuantos problemas.

ÚLTIMA DEFENSA ÓSEA

¿Esperabas una batalla multitudinaria y complicadísima para finalizar? Pues toma final anticlimático. Hazte fuerte y aguanta unos minutos la ofensiva del círculo. Ya conoces el método. En cuanto empiecen a llegar los navíos americanos, se le acabó la fiesta a Beaumont. Los monitores son barcos con un ataque brutal, y si te los hunden el Tío Sam te enviará más. Comienza destruyendo las armas fijas, las fundiciones de artillería y los destacamentos, para después cebarte si quieres con la flota enemiga y todo lo demás. Son un juguete en tus manos y, aunque intentarán reconstruirse varias veces, esto durará lo que quieras que dure: sólo tienes que apuntar los morteros de tus monitores al edificio central enemigo para que todo acabe. No te pierdas los títulos de crédito.

THE MOVIES

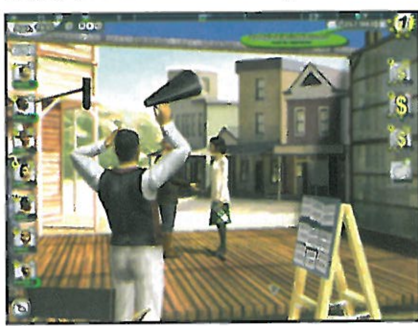
Ser productor de cine no consiste en **pasarse el día aceptando guiones** a cada cual más estúpido y rascarse la tripa. Bueno, quizás en la vida real sí, pero en *The Movies* **conseguir el éxito** te va a costar un potosí (de esfuerzo). Así que vamos a **echarte una mano**.



ESCRITO SOBRE EL VIENTO

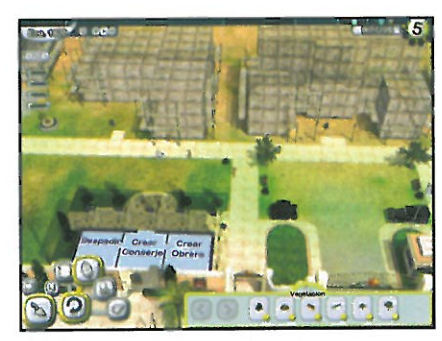
La mejor forma de crear un buen guión es hacerlo tú mismo. Siempre que te sea posible, escoge un género en alza (o que preveas que lo estará cuando se estrene la película) y elige los decorados apropiados. Pon a trabajar a tus mejores estrellas e intenta que el film contenga un buen número de escenas. Con estas premisas tan sencillas, tu obra tendrá muchos números para colocarse en los primeros puestos del ranking, o incluso en el primero.

Nunca desmerezcas a tu equipo de guionistas (que debería estar formado por un grupo de unas tres personas). Éstos también tienen la capacidad de crear buenas obras que en ocasiones llegarán a ser número uno en taquilla. Además, puedes vender sus guiones para sacar unos dólares extra. Mediante esta operación, tus guionistas ganarán experiencia, por lo que no es mala idea vender las obras de un novato hasta que haya adquirido la habilidad suficiente para crear éxitos. Lo importante es no dejarles descansar nunca y tener siempre a alguien escribiendo. Y por supuesto, cada vez que tengas acceso a una nueva oficina de guiones, derriba la vieja y pon la nueva en su lugar.



EN TIERRA DE NADIE

Cuando empieces la partida, tendrás un gran solar vacío y el espacio para edificar no será un problema. Pero a medida que pasen los años y el número de edificios y escenarios se multipliquen, te faltará suelo por todos lados si no has planificado bien la construcción. Es por eso que desde el principio has de aprovechar al máximo el espacio. Coloca los decorados y las instalaciones tan juntas como puedas, dejando siempre una pequeña porción de terreno para poner adornos que mejoren la imagen de tu estudio. Por ejemplo, no pongas un edificio pegado a un camino, deja un cuadrado de espacio para poder poner alguna planta, farola o cualquier otro elemento decorativo.



Si ves que queda un espacio reducido en el que no cabe ningún decorado, reserva ese trozo para colocar una caravana y asegúrate de poner muchos adornos a su alrededor. Éstos no sólo mejorarán el aspecto de esa zona, sino también el humor de su ocupante.

Ten siempre agrupadas tus oficinas de contratación de gente y pasa todo el tiempo que puedas mirando si ha acudido algún candidato. Si ves a alguien haciendo cola para ser científico, por ejemplo, pero ya tienes el cupo lleno, contrátalo igualmente y ponlo como comitiva de un actor.



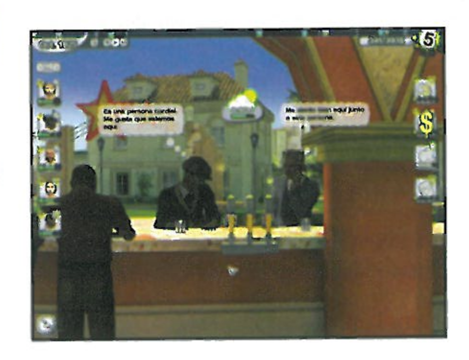
TIEMPOS MODERNOS

A medida que pase el tiempo, verás que algunos de tus decorados, normalmente los más antiguos, quedan en desuso. Conservarlos en pie es muy poco recomendable, ya que requieren mantenimiento y ocupan el espacio. Pero ojo, asegúrate de que ninguna de tus películas que los esté usando o te verás en la desagradable tesitura de tener que volver a construir un escenario o deshacerte de un guión ya finalizado.

Una buena opción para economizar espacio y mantenimiento cuando ya hayan pasado bastantes años desde el inicio de la partida es especializarte en un par de géneros y tener otro en reserva, dejando los dos géneros restantes en un segundo plano (y, por lo tanto, todos los decorados, actores y directores expertos en ese tipo de películas). Los más recomendables son acción, comedia y romance, seguidos del terror y la ciencia ficción. Este último, por cierto, es bastante importante durante los primeros tiempos de tu estudio, pero luego, en conjunto, va quedando atrás en comparación con los demás.

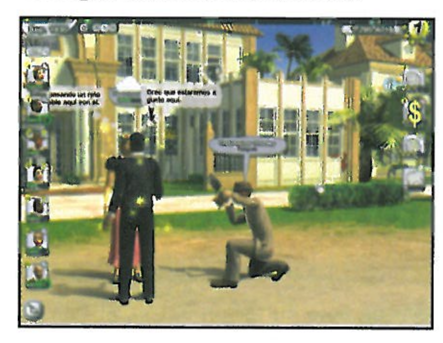
AMORES PERROS

Cuando tus actores no estén trabajando en una película, deberías fomentar sus relaciones interpersonales y hacer que practiquen en sus géneros predilectos. Hazlo especialmente al principio, cuando tengas poco personal y sea más fácil controlar sus acciones. Más adelante puede ser un caos y conviene dejarlo todo bien atado desde el comienzo. Así pues, dedica tiempo a las estrellas que no estén rodando ninguna película para que se conozcan hasta el máximo nivel de relación posible. Intenta que sean expertas en el mismo género y que trabajen juntas casi siempre, tanto actores como directores, para que su buena química quede patente en pantalla y las críticas sean positivas. Atento a sus pensamientos y llévalos a lugares más íntimos cuando te lo pidan.



Es muy importante hacer que ensayen juntos, ya que así no sólo adquirirán más confianza mutua, sino que también aumentarán sus dotes interpretativas en el género. Recuerda que las relaciones son como los hámsteres: si no los cuidas, se matan, de modo que ponlos a hablar regularmente para que no pierdan su nivel de amistad... o algo más.

Por último, pon cerca a algún fotógrafo cuando dos actores hablen o interactúen en la calle para que mejore su nivel de atención de la prensa. ¡Y hasta puedes conseguir una suculenta exclusiva!



LOS VISITANTES NO NACIERON AYER

Cuando tu estudio empiece a tener mucho éxito, las estrellas de otras empresas rivales acudirán a tu puerta para solicitar empleo. Mucho cuidado y no actúes precipitadamente, ya que estas estrellas, por buenas que sean, pueden desestabilizar tu situación. Lo primero que harán al contratarlas será pedirte el oro y el moro. Valora muy bien sus dotes y asegúrate de que encajan con lo que tú esperas obtener. Si te falta alguien de ese género y esa estrella es una buena candidata, adelante. Si no, no temas rechazarla, aunque, más que darle puerta, convendría convertirla en un extra. Piensa que cada vez necesitarás más de estos actores y que no siempre tendrás candidatos haciendo cola en la puerta de tu estudio.

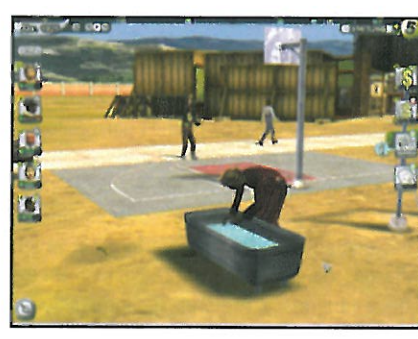
Si decides quedarte una estrella, asegúrate de tener una buena caravana a punto para ella, un buen sueldo que pagarle y a poder ser comitiva. No olvides tampoco la obligada visita a la oficina de estilo e incluso, por qué no, a la sala de cirugía estética.



LA VIDA ES BELLA

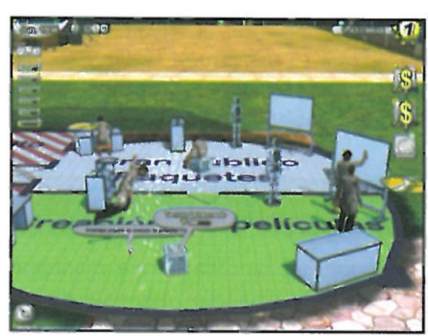
Es muy importante que mantengas contento a tu equipo de estrellas, pero ojo, no cedas a todas sus demandas si no quieres que te tomen por el pito del sereno.

En lo que a salarios se refiere, no es necesario que les pagues siempre el máximo. Intenta buscar un equilibrio entre su felicidad y tu cuenta corriente, y asegúrate de que no saldrás perdiendo cuando decidas pagarles más. Por otra parte, hay necesidades mucho más fáciles de satisfacer y de las que, por lo tanto, deberías estar aún más pendiente. Recuérdalo, tu objetivo es que tus estrellas estén contentas con el mínimo esfuerzo.



Tal es el caso de la moda y el aspecto. Comprueba regularmente que tus actores (y también los directores, aunque en menor medida) estén satisfechos de su imagen. Cambia su vestuario de vez en cuando sustituyéndolo por uno mejor que les otorgue más puntos de imagen. Siempre que tus científicos desbloqueen nuevos trajes recibirás un mensaje de alerta indicándotelo. Así que no hagas caso omiso.

Vigila también los indicadores de físico y aspecto, y si ves que están algo bajos dirige a tus estrellas a la clínica de cirugía estética. No te pases con las comitivas, ya que puedes llegar a quedarte sin personal. Igualmente, entrega las mejores caravanas a tus estrellas mejor situadas, dejando las peores para los actores y directores de menor categoría. Aunque se quejen un poco, seguro que puedes compensarles de otros modos menos costosos (bueno, eso que estás pensando, no).



RÉQUIEM POR UN SUEÑO

Ciertos premios cuestan mucho más de conseguir que otros, especialmente en las primeras décadas. Sin embargo, hay otros que con poco esfuerzo son alcanzables y las bonificaciones que te da cada uno de ellos son realmente suculentas. Los premios que no deberían costarte mucho conseguir son los de mejor película y mejor estudio. Para este último sólo has de intentar tener todas las instalaciones disponibles edificadas. Pese a la sequía inicial, ten fe, que pronto verás cómo las recompensas caen solas.



EL TRUCO



Si quieres conseguir todos los premios del juego, basta con que modifiques el contenido del archivo "**unlocking.ini**", que encontrarás en la ruta "C:\documents and settings\[nombre de usuario]\application data\lionhead studios\the movies". Ten en cuenta que debes haber ganado ya al menos el primer premio en el modo historia para que aparezca este archivo y que es recomendable hacer una copia del mismo antes de empezar dicho procedimiento para evitar contratiempos. Usa el bloc de notas para abrir el archivo y sustituye lo que hay escrito por lo siguiente:

```
highest_decade = 2100

[prizes]
RANKPRIZE_1
RANKPRIZE_2
RANKPRIZE_3
RANKPRIZE_4
RANKPRIZE_5
RANKPRIZE_6
RANKPRIZE_7
RANKPRIZE_8
RANKPRIZE_9
RANKPRIZE_10
RANKPRIZE_11
RANKPRIZE_12
RANKPRIZE_13
RANKPRIZE_14
RANKPRIZE_15
RANKPRIZE_16
RANKPRIZE_17
RANKPRIZE_18
RANKPRIZE_19
RANKPRIZE_20
RANKPRIZE_21
RANKPRIZE_22
RANKPRIZE_23
RANKPRIZE_24
```

NEED FOR SPEED

Most Wanted



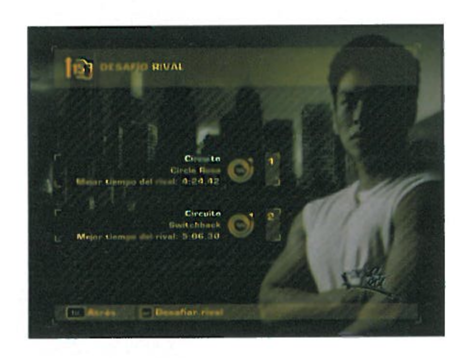
Más madera para que triunfes en **las calles más transitadas** a esta orilla de los videojuegos. No sólo te bastará con despistar a la pasma, así que **atento a las claves**. El objetivo: convertirte en el peor conductor del mundo y **disfrutar al máximo**.

Need for Speed: Most Wanted (*NFSMW* a partir de ahora) presenta diversos modos de juego. En esta guía ofreceremos consejos para el Modo Carrera, aunque todos los desafíos y tipos de carrera que éste contiene pueden jugarse también en otros modos, como Carrera Rápida o la Serie Desafío. La diferencia es el orden en el que se nos presentan y la evolución del grado de dificultad. El Modo Carrera, además de invitarnos a seguir la historia del protagonista, nos ofrecerá un grado de dificultad creciente a medida que avanzamos.



¿RÁPIDO O LENTO?

Una vez instalados en el Modo Carrera, tendremos al menos dos maneras de hacer las cosas. Si quieres ir rápido y avanzar sin dilaciones en la competición hasta conseguir el número uno, te aconsejamos que consultes la pantalla de la Blacklist y elijas directamente la prueba o hito en el que quieres participar. De esa manera te evitarás tener que ir a buscarlas dando vueltas por la ciudad. Una vez que superes las condiciones para desafiar a cada rival, aparecerá en el mapa una estrella que indicará dónde empieza el desafío.



EL GARAJE

Al principio del juego cuentas con fondos limitados y pocos coches para escoger. Para empezar, te recomendamos un coche maniobrable (Lexus IS 300). Lo necesitarás para abrirte paso en el tráfico de la ciudad. Más adelante podrás mejorarlo en el taller. Además de poder comprar coches en los concesionarios y mejorar sus prestaciones y aspecto exterior, cada vez que ganes a un corredor de la Blacklist tendrás la oportunidad de hacerte con su coche (si aciertas dónde se esconde la tarjeta rosa te convertirás en propietario de un nuevo buga).



EL ÚTIL GPS

Utiliza el navegador del GPS para dirigirte a localizaciones y eventos. Entra en la pantalla de mapa y señala con el cursor el lugar a donde quieres ir. Elige "Sí" cuando aparezca el mensaje "Quieres activar el sistema GPS para esta localización" y vuelve al coche. Aparecerá una gran flecha que te indicará en tiempo real la dirección que debes tomar. Síguela aunque parezca que te aleja de tu objetivo, ¡confía en el GPS!

SAL VOLANDO

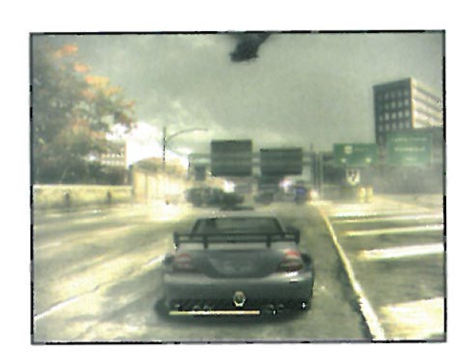
Al principio de cada carrera, mantente atento al indicador que muestra las revoluciones por minuto de tu motor. Si aceleras justo cuando la aguja de las revoluciones se pone azul, podrás hacer una salida perfecta y ganarás unos metros a tus oponentes.

LA RALENTIZACIÓN DE TIEMPO

Con sólo pulsar un botón, el tiempo correrá más despacio, al más puro estilo "bullet time" de *Max Payne*. Esta función nos servirá para varios propósitos. Primero y más importante, nos permitirá realizar maniobras complicadas a gran velocidad, dándonos el tiempo y la precisión necesaria para salvar posibles obstáculos.

Además, la ralentización del tiempo cambia algunas de las características de nuestro vehículo. Durante el "bullet time", la masa del vehículo se incrementa. Esto hace que sea más fácil embestir las barricadas de coches de policía y aumenta nuestras probabilidades de traspasarlas.

También se incrementa la tracción y la capacidad de giro del coche. Si utilizamos la ralentización de tiempo justo antes de un salto, el coche no saltará tanto y perderá menos tracción al estar las ruedas más tiempo en contacto con el asfalto. Sobre el cuentarrevoluciones se indica la cantidad de tiempo ralentizado disponible. Si gastamos nuestra cuota, ésta se irá regenerando con el tiempo, pero podemos acelerar el proceso si ponemos nuestro vehículo a más de 160 km/h y si forzamos derrapes con el freno de mano.



EL ÓXIDO NITROSO

El óxido nitroso es tu amigo, y siempre estará a tu lado, pero primero tienes que comprarlo. Para conseguir que se recargue mágicamente, deberás conducir al menos a 80 km/h, y si sobrepasas los 160 km/h se recargará aún más rápidamente. Sigue estos consejos para su mejor uso:

1 La velocidad disminuye el tiempo de reacción, así que cuidado con utilizarlo en rutas estrechas o con mucho tráfico u obstáculos.

2 En las autopistas o en tramos rectos y despejados, utiliza la mitad de tu carga de óxido nitroso, la otra mitad se recargará rápidamente, pues estarás circulando por encima de los 160 km/h.

3 Utilízalo en combinación con la ralentización de tiempo y el freno de mano para negociar las curvas muy cerradas y lentas. Te ayudará a recuperar rápidamente la velocidad después de un tramo lento.

¡ALTO, POLICIA!

Como conductor temerario, tu fama y la de tu vehículo te perseguirán allí donde vayas. Un indicador justo encima del mapa del juego te indica el nivel de persecución (del 1 al 5) del coche. Cuantas más infracciones y multas hayas acumulado, mayor será el nivel de persecución al que tendrás que enfrentarte y más medios pondrá la policía para detenerte, así que más intensas y difíciles serán las persecuciones. Puedes rebajar el nivel de persecución cambiando de coche o modificando su aspecto exterior. Pero recuerda que cuando bajas el nivel de persecución también se reducen las recompensas que recibes por desafiar a la policía y las normas de circulación, y se hace más difícil avanzar en el juego.



1 Al principio, sólo te seguirán un puñado de coches, y los refuerzos policiales se harán esperar.

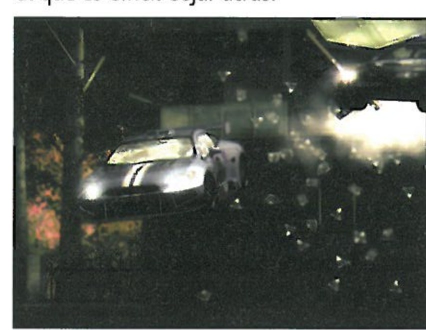
2 En el nivel dos, los coches de policía que te persiguen son más numerosos y formarán barreras para bloquear el paso.



3 En el nivel tres, además de ser más numerosos, los policías son más agresivos e utilizarán pesados todoterrenos para golpearte frontalmente. En este nivel se utilizan también barreras de clavos para bloquearte el paso.

4 En el nivel cuatro de persecución aparecerá un helicóptero, que hará difícil que te evadas, aunque no puede seguirte cuando estás en los túneles y se retirará a repostar cuando se le agote el combustible.

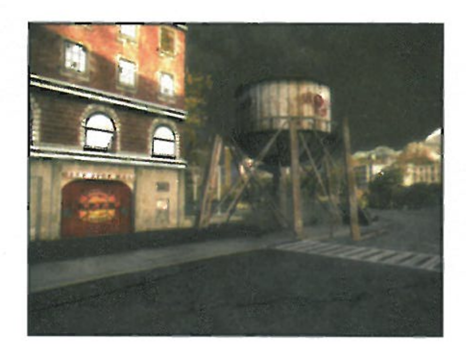
5 En el nivel cinco la presión es ya muy intensa. Además de perseguirte e intentar rodearte y detenerte, los coches de policía te tenderán emboscadas cuando menos te lo esperes. Además, entrará en escena un nuevo tipo de coche patrulla, un Corvette deportivo con una gran potencia al que es difícil dejar atrás.



CÓMO DARLES ESQUINAZO

Superar los desafíos con la policía es cuestión de habilidad, experiencia... y suerte. En los primeros niveles, incluso será necesario que "juegues" con la pasma de manera que no te pierdan de vista a la primera y puedas aumentar el botín para superar los desafíos. En cuanto las cosas se pongan feas, utiliza el freno de mano y el óxido nitroso para darles esquinazo con un giro brusco. Para superar los controles, pasa por los huecos entre los coches, por las vallas, o bien golpea a los coches de policía en el extremo trasero, ahí pesan menos y los apartarás más fácilmente. Si te topas con una barrera, utiliza la ralentización de tiempo y planifica tu movimiento.

Fíjate también en el mapa durante las persecuciones. Mientras tengas a la policía detrás de ti, verás triángulos de color rojo en el mapa. Indican la situación de objetos que puedes golpear para provocar un estropicio y que la policía deba dejar tu persecución para poder poner las cosas en orden. Durante el tiempo que la policía no sabe dónde estás pero aún no te ha dado por perdido, aparecerán círculos de línea discontinua de color blanco. Éstos indican lugares idóneos para pasar desapercibido y que la policía te pierda de vista.





EL MODO ACELERACIÓN

En este tipo de carreras el cambio de marchas es manual y deberás cambiar en el momento justo para no quedarte atrás. Un símbolo en el centro de la pantalla irá cambiando de color (azul, verde, rojo), así que asegúrate de que subes de marcha cuando esté verde. Pero hay más. El control de la dirección en este modo es totalmente diferente. El coche no gira normalmente, sólo cambia de carril. Además, el tráfico en cada carrera es siempre el mismo, eso permitirá aprenderte la trayectoria de los demás vehículos y ajustar la tuya en la siguiente ocasión que intentes la carrera. Si chocas violentamente con otro vehículo, perderás automáticamente.

LOS CÓDIGOS

En la pantalla inicial del juego, donde dice "Haz CLICK aquí para continuar" puedes teclear cualquiera de estos dos códigos para conseguir el correspondiente resultado.

castrol
Desbloquear el Castrol Syntec Ford GT

burgerking
Desbloquear el Desafío Burger King

CIVILIZATION IV

¿Quieres ser **el amo del mundo**? ¿Te apetece que todos los continentes del planeta se rindan ante tus pies? Y, lo que es más importante, ¿quieres hacerlo **sin despeinarte**? Pues recoge un puñado de **consejos generales** para moverte en *Civilization IV* **como Bush por la ONU**.

Es complicado escribir una guía de *Civilization IV*. Los desarrolladores de Firaxis han creado un juego tan sumamente complejo, tan lleno de posibilidades, que cada partida es un mundo; de ahí esta advertencia. Así que tómate el texto que viene a continuación como una serie de consejos generales. Y sobre todo prueba, experimenta, combina. Sácale el mayor jugo posible a tus horas de juego. Sólo así disfrutarás realmente de esta gran obra maestra.

ESCOGIENDO EL MAPA

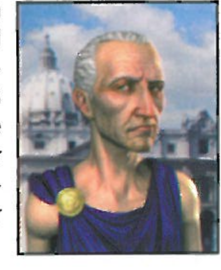
Civilization IV está lleno de opciones. De hecho, el propio mapa va a condicionar, y mucho, el tipo de partida al que te vayas a enfrentar. Además, la clase de mundo escogido influirá en la cantidad de recursos disponibles en la partida. Una buena idea para disfrutar el juego al máximo es escoger Pangea. Se trata de una masa de tierra gigante en la que abundan los recursos.



LA PERSONALIDAD DEL LÍDER

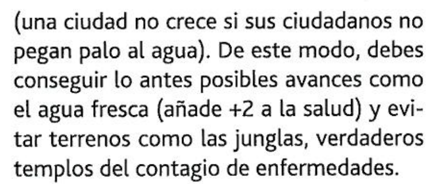
Otro de los detalles a tener en cuenta es el carisma del jefazo. Piensa que cada una de las civilizaciones tiene una serie de ventajas y desventajas. Aunque no le des mucha importancia a este hecho, a medida que la partida avanza irás descubriendo que la naturaleza de tu civilización puede ser determinante a la hora de hacerte con la victoria.

Como comprobarás, la salud, maravillas y los grandes personajes son aspectos clave del juego. Con esto en mente, puede ser una buena idea escoger a una civilización, y por consiguiente a un líder, que te vaya a ayudar en dichas áreas. De este modo, tu líder deberá ser filosófico (lo que te proporcionará un +100% a la tasa de natalidad de grandes personajes), diligente (+50% a la producción de maravillas) y, por último, comunicativo (+2 de salud por ciudad).



LA SALUD ES LO QUE IMPORTA

Como te comentábamos un poco más arriba, la salud es un aspecto clave en el juego. De hecho, determina las dimensiones de tu ciudad. En otras palabras, que a mayor salud, mayor pelotazo urbanístico

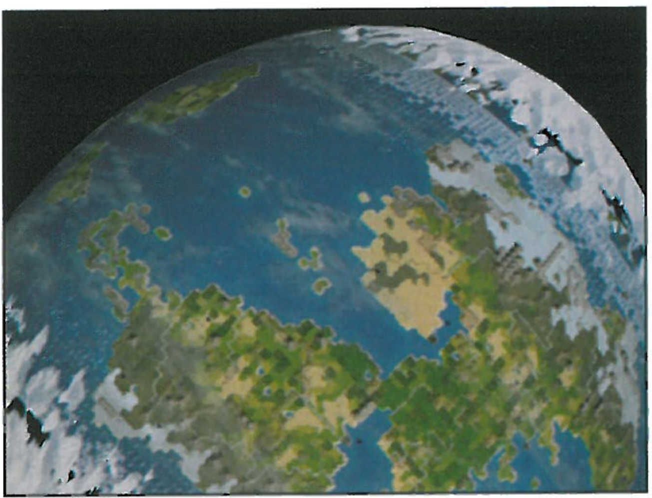


(una ciudad no crece si sus ciudadanos no pegan palo al agua). De este modo, debes conseguir lo antes posibles avances como el agua fresca (añade +2 a la salud) y evitar terrenos como las junglas, verdaderos templos del contagio de enfermedades.

Aunque todos los recursos disponibles en el juego son útiles, si quieres asegurar el futuro para tu población, piensa en lo siguiente: más vale un recurso que aumente la salud que dos que aumenten la felicidad. A la larga, siempre te vendrán mejor las reses (+1 a la salud con pastizal) que las gemas (+1 a la felicidad con minas), pongamos por caso.

LAS MARAVILLAS DE TU CIVILIZACIÓN

Otro de los aspectos claves del juego. Independientemente de sus efectos más inmediatos, las maravillas ayudan a expandir tu frontera cultural de tal modo que proporcionan mayor territorio y también mayor cantidad de recursos. Pero es que, además, te proporcionan puntos de grandes









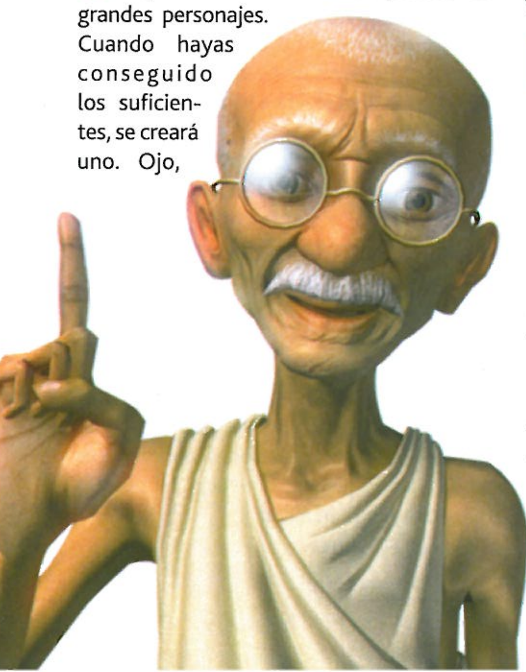
personajes, una de las mejores maneras de coger ventaja a la inteligencia artificial. Pero antes, una pequeña reflexión: ¿qué maravilla construir? Es una pregunta para la que resulta muy difícil encontrar una respuesta, desde luego, pero lo intentaremos.

Una buena idea puede ser construir una pirámide. Entre otras ventajas te proporciona +2 en puntos de grandes personajes lo que, a su vez, aumenta la posibilidad de generar grandes ingenieros. Por consiguiente, la pirámide te da más posibilidades de construir una segunda maravilla rápidamente. Stonehenge también puede ser una buena elección. Aumenta la probabilidad de crear un gran profeta.

Otras maravillas muy útiles son la gran biblioteca, los jardines colgantes y el Partenón. Pero, como todo en este juego, la maravilla beneficiará de una forma diferente a una civilización que a otra. En tu mano está decidir cuál elegir. Piénsalo detenidamente. Ya puedes hacerte la idea de lo que te juegas.

LOS GRANDES PERSONAJES

Se crean en las ciudades de una manera muy sencilla: acumulando puntos de grandes personajes. Cuando hayas conseguido los suficientes, se creará uno. Ojo, porque el coste de gran personaje varía a medida que avanzas en la partida. Es decir, el primero cuesta 100, el segundo 200 y así sucesivamente.



A nosotros siempre nos han dado muy buen resultado los grandes ingenieros y los grandes profetas. Los primeros ayudan a que la producción de tu ciudad aumente gracias a un incremento en la velocidad de construcción. Los segundos pueden crear santuarios (mucho ojo, los grandes profetas sólo pueden ser creados en ciudades en las que se haya fundado una religión) y son extremadamente útiles al comienzo de la partida.

Otros grandes personajes que nos han ayudado en nuestra experiencia con *Civilization IV* son los grandes artistas. Su presencia repercute en un apogeo de los niveles de cultura de tu ciudad (otorgan +4.000 puntos de cultura inmediatamente), muy útil si tu ciudad está amenazada por las fronteras culturales de una urbe vecina.

Por su parte, los grandes científicos te brindan la posibilidad de construir una academia con sus consiguientes aumentos de niveles de investigación tecnológica.

REZA AL DIOS MÁS ÚTIL

Probablemente, otros jugadores te dirían algo completamente diferente, pero desde nuestro punto de vista hay que pasar ampliamente de la religión. Deja que te expliquemos por qué. Lo que hemos hecho nosotros es dejar que sean otros los que traten de convertirnos a su credo. Y no es casualidad. De este modo, podemos convertirnos a una u otra fe dependiendo de a quién nos interese satisfacer. Además, te ahorras unos preciosos turnos porque no tendrás que construir misionarios.

Por supuesto, aunque las religiones adoptadas son exactamente igual que las fundadas, hay una excepción: no puedes crear santuarios. Detalle a tener muy en cuenta porque, por extensión, no puedes crear grandes profetas, y ya has visto que se



trata de uno de los grandes personajes más útiles al principio del juego. Ahora bien, no desesperes. Con un poco de pericia por tu parte, podrás capturar una ciudad en la que sí se haya fundado una religión. De este modo, el santuario será tuyo. Maquiavélico, ¿verdad? Pues así es como hay que pensar en este juego. No lo olvides.

LOS CÓDIGOS

Para activar los trucos tienes que cambiar unos parámetros en el archivo **civ4config**. Ve al directorio en el que hayas instalado el juego y abre el archivo con el Bloc de notas. Cambia la línea "CheatCode = 0" por "CheatCode = chipotle". Hecho esto, y si quieres conocer la lista completa de códigos, sólo tienes que pulsar la tecla º (situada al lado del 1), abrir la consola y escribir lo siguiente: "Console. CreateDocumentation CommandList.txt". Esto hará que se genere un archivo txt con todos los códigos en el directorio del juego. Aquí tienes cuatro de ellos que te pueden ser de ayuda.

Player.setGold 0 1000000
Añade 1.000.000 de oro

Sound.noMusic
Para la música

Sound.reload
Carga la música de nuevo

Map.empty
Borra todas las unidades y ciudades del mapa

Map.fill
Llena el mapa con unidades y ciudades

QUAKE 4

Los Strogg han vuelto con **más polígonos y más mala leche** que nunca. Ya sabes cuál es su **lenguaje**: el **de las armas**. Por eso te las tienes que conocer. Y de cabo a rabo. Para **devolverlos al limbo** del que nunca debieron salir.

DATOS DE INTERÉS

Aunque *Quake 4* poco tiene que ver con *Panzer General*, un poco de táctica nunca viene mal. ¿Ves ese perro metálico y feo que va generando enemigos todo el rato? Pues ya sabes, ése es tu primer objetivo y olvídate del resto. Lo mismo sirve para la infantería armada con railgun, hacen mucha pupita, así que dispara tú primero. Y procura cuidar de tus compañeros en las misiones de grupo para no quedarte solo en un suspiro. Presta especial atención a los médicos e ingenieros, son terriblemente útiles. Por último, no te hemos puesto la guía de armas porque sí. Cada arma tiene su situación apropiada, así que dispara con mesura y no tendrás que ir buscando munición como un poseso.



ARMAS

BLASTER: Tu primera arma en el juego, de munición inagotable y linterna acoplada. Como particularidad, lo tremendamente inútil que es, aunque pueda cargarse para un disparo de mayor potencia. Seguro que encuentras algo mejor.
Mejoras: ninguna

AMETRALLADORA: Destacan sus detalles combinados: luz y zoom, todo en uno. Lamentablemente el zoom te deja demasiado expuesto, y tampoco permite matar a los enemigos rápidamente. Ni en distancias largas ni en cortas es un arma muy potente. Deber vaciar un cargador por enemigo.
Mejoras: El cargador se extiende a 80.

ESCOPETA: Lenta al recargarla, pero muy efectiva en las distancia cortas. Permite derribar de un disparo a los enemigos más mediocres. Insuficiente conforme avanza el juego, es el arma ideal para los primeros niveles o contra la infantería ligera Strogg.
Mejoras: Una recarga única para insertar todos los cartuchos.

PISTOLA DE CLAVOS: Una de las mejores armas para arrasar una habitación, aunque sólo apta para el combate a distancia tras la mejora de clavos perseguidores. Cuesta encontrarla y su munición se gasta antes que una tarjeta de móvil, así que resérvala para los momentos más duros.
Mejoras: Velocidad, recamara y poder ofensivo ampliables. Clavos perseguidores.

LANZAGRANADAS: Gracias al efecto rebote en las paredes, las granadas son perfectas para disparar a un enemigo al que no eres capaz de ver, siempre que sepas algo de billar. Tan buena como tú lo seas disparando. Inútil en el combate cuerpo a cuerpo.
Mejoras: ninguna.

HYPER BLASTER: Dispara rápido pero con poca potencia, inferior a la pistola de clavos como arma corta y a la railgun en las distancias largas. Su sitio, justo en medio, y en situaciones fáciles de resolver.
Mejoras: Los disparos de energía rebotan en las paredes.

RAILGUN: El arma de francotirador que no puede faltar en ningún título de acción subjetiva. Algunos defectillos tiene: el cargador pequeño y, además, que necesitas tres disparos para derribar a un enemigo. Como pros, el zoom te permite ver si el Strogg tiene caries y apuntarle al ombligo.
Mejoras: Daño mejorado y la capacidad de atravesar enemigos.



LIGHTING GUN: Útil por su fuego continuado y el daño que produce. Resérvala para la situaciones difíciles, como enemigos finales, en las que no te dará tiempo ni a recargar. Su munición no abunda.
Mejoras: El rayo afecta a varios enemigos.

LANZACOHETES: Perfecta para las largas distancias cuando no te puedes permitir apuntar con la railgun. Asómate y dispara sin dejar que te acribillen. También recomendada contra enemigos finales. Eso sí, cuidado con disparar a un enemigo en tus narices.
Mejoras: Dispara tres misiles a un tiempo.

ARMA DE MATERIA OSCURA: La super arma brutal de la que sólo hay tres balas. Utilízala sólo en situaciones apocalípticas en las que te juegues el pellejo. Ni siquiera necesitas apuntar, o casi.
Mejoras: Ninguna.

LOS CÓDIGOS

Durante la partida, pulsa Ctrl. + Alt + º (al lado del 1) para desplegar la consola. Después, teclea cualquiera de estos códigos para que se active el efecto correspondiente.

god	Modo Dios
noclip	Volar y atravesar paredes
notarget	Invisibilidad
give all	Todas las armas, munición, vida y armadura al completo
give ammo	Munición al máximo
killmonsters	Mata a todos los enemigos
kill	Mata al protagonista
benchmark	Evalúa las características de tu tarjeta
gfxinfo	Información de la tarjeta gráfica
r_gamma[0-3]	Ajusta el nivel de gamma
r_brightness[n]	Ajusta el nivel de brillo
s_showlevelmeter 1	Activa unos ecualizadores por cada canal de sonido
quit	Salir del juego
map/[n]	Cargar un nivel (sustituir [n] por el mapa que quieras*)

*Nombres de los mapas: airdefense1, Air Defense Trenches, convoy2, convoy2b, convoy1, walker,network2, network1, process2, storage2, dispersal, process1, storage1, hangar1, hangar2, mcc_landing, core1, hub2, hub1, mcc_1, mcc_2, building_b, putra, recomp, medlabs, core2, tram1, tram1b, waste.

BLITZKRIEG 2

Tú que te consideras **un buen estratega**, que piensas que **los consejos son para los demás**, te vas a enterar. *Blitzkrieg 2* incluye ni más ni menos que **250 unidades diferentes**. Después de mucho jugar, estamos en condiciones de **allanarte el camino** con algunas de sus claves.

LOS TANQUES

Estos mastodontes de acero son la unidad del juego por excelencia. Se pueden mover prácticamente en cualquier terreno y, además, cuentan con una potencia de fuego muy a tener en cuenta. En la mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real, los tanques sólo cuentan con un nivel de armadura. Pues bien, en *Blitzkrieg 2* varía. No es lo mismo la parte frontal que los lados o la parte posterior. Tenlo en cuenta cuando quieras acabar con los tanques enemigos. Una buena forma de aniquilar el tanque rival es atacar por los cielos con aviones como el Ju-87 Stuka o el IL2 Sturmovik.

Una de las grandes ventajas de los tanques es su disparo a distancia. Mantén tu tanque lo más alejado posible de la línea del frente. Cuando avances, hazlo recorriendo pequeños tramos poco a poco, manteniendo las distancias, para evitar así quedar rodeado.



LA INFANTERÍA

Aprovecha el potencial de las unidades de élite, como los paracaidistas o los grupos de francotiradores. Son tropas capaces de hacer un daño considerable al enemigo. Los paracaidistas, por ejemplo, pueden ser útiles no sólo por su potencia de fuego, sino por su posibilidad de aterrizar en el lugar que desees. Gracias a ellos puedes romper con facilidad las líneas enemigas o incluso acabar con las rutas de suministros.

Aunque las unidades de élite son quizás la pieza más valiosa de la infantería, no debes menospreciar el valor del soldado vulgar. Ellos también pueden ayudarte



más de lo que piensas. Quizás suene cruel, pero nadie como la soldadesca para detectar la posición enemiga o descubrir minas.

LA AVIACIÓN

En *Blitzkrieg 2*, quizá más que en cualquier otro juego de similares características, la aviación puede resultar devastadora. Utiliza los cazas para encargarte de los bombarderos del enemigo. Eso sí, debes tener muy claro que su presencia en el mapa es limitada, así que hay que aprovechar su actuación al máximo. Intenta reservarlos para situaciones comprometidas y lanzar a tus aviones sólo cuando el enemigo haya revelado su posición. Ojo también a cómo derribas los cazas de los enemigos: los aviones no desaparecen porque sí y, una vez abatidos, pueden caer sobre tus propios hombres.

En el caso de los bombarderos, pueden servirte de ayuda una vez localizada la posición del enemigo en campo abierto o si éstos se encuentran a las puertas de tu ciudad en medio de un asedio. Excelentes también para debilitar la artillería y las defensas enemigas antes de lanzar contra él un ataque por tierra.



LA ARTILLERÍA

Si la utilizas bien, puede ayudarte a ganar la partida. Con la artillería de largo alcance puedes ir desgastando al enemigo mientras te encuentras parapetado en un lugar seguro. Eso sí, disparar a distancia no convierte a la artillería en inmortal. Es por ello que tus cañones deben estar muy bien protegidos. Guárdalos como si fuesen oro en paño y protégelos contra la amenaza que llega por el aire con antiaéreos y la terrestre con infantería o antitanques. Una buena idea es mover la artillería de posición para que al enemigo le cueste más localizarla.



LOS CÓDIGOS

Pulsa la tecla º (al lado del 1) para hacer aparecer la consola, escribe @Password("Barbarossa") para poder activar los trucos y pulsa Enter. Ahora ya puedes introducir cualquiera de los siguientes códigos para activar el truco correspondiente. No olvides dejar un espacio después del paréntesis de apertura y antes del de cierre.

@Win(0)
Ganar la misión

@God(0,1)
Modo Dios

@God(0,0)
Desactiva el modo Dios

@God(0,2)
Modo Dios y matar a los enemigos de un solo tiro

@ChangeWarFog (0)
Eliminar la niebla de guerra

@ChangeWarFog (1)
Activar la niebla de guerra

FINAL CONQUEST

La conquista del imperio de las sombras

Otro juego de **estrategia en tiempo real**. Y otro **recetario imprescindible** para conocer los detalles de todas y cada una de las razas de *Final Conquest*. **Yo que tú no me la dejaría** junto a tu manual de buenas intenciones. Te puede ir **la vida en ello**.

Estás en Equiada, territorio conflictivo donde los haya y escenario donde tres razas se tiran los trastos a la cabeza. Los humanos, orgullosos; los silvanos, amantes y guerreros de la naturaleza, y, por último, los umbríos, negros magos con tétrico gusto por alabar a los muertos. Puedes jugar la aventura con cualquiera de ellos. Toma nota de estas pequeñas claves para poder dominar las fuerzas de cualquier facción.



LOS HUMANOS

Parte importante de su poder les llega de la tecnología y la arquitectura. De hecho, son la raza con mayor aspirante a arquitecto por metro cuadrado. Recuerda que en medio del combate debes destinar un contingente importante de campesinos a intentar reconstruir cualquier edificación mermada.

En lo que se refiere al combate, hay dos unidades humanas que no deben faltar. Por un lado, la caballería (utiliza a los jinetes para realizar emboscadas y a los caballeros para cargar contra el rival) y por otro los arqueros, sin duda las unidades más mortíferas a distancia de todo el juego.

De sus campeones, destacamos al Montaraz (mitad mago mitad guerrero) y la Reina Bruja (poderosa maga capaz de dirigir ejércitos y tener bajo sus órdenes a un grupo de brujas).

LOS SILVANOS

Si a los humanos les llega el poder de la ciencia y la tecnología, a los silvanos les llega de la naturaleza. Mientras que la raza anterior podía ir reparando sus edificios dañados gracias a los campesinos, los silvanos pueden servirse de la regeneración floral: una habilidad única de su raza que permite "acoplar" plantas a cualquier edificio e ir regenerando su salud.

A la hora de señalar alguna unidad de choque, destacaríamos a los duendes nefastos (capaces de infectar al enemigo e ir arrancándole la vida poco a poco) y los lobeznos, unos tipos con la capacidad de ordenar a feroces manadas de lobos que salten sobre la garganta de cualquiera que ponga en peligro el orden natural de Equiada.



El Bosquimano (capaz servirse de la vegetación para mandarla al ataque) y Ojo de Halcón (muy habilidosos arquero, letal a distancia) son sus campeones destacados.

LOS UMBRÍOS

Son los de aspecto siniestro, la raza más antigua de Equiada, los que juegan con los muertos. De hecho, precisamente de la magia negra le llega a los umbríos su poder. También tienen capacidades regenerativas, pero no para curar a las estructuras de su civilización, sino a todas sus unidades. Es más, esta raza no necesita edificios para vivir, sencillamente necesitan un enlace con su mundo para seguir tan campantes. Estos enlaces se llaman Guardianes de almas y, aunque no pueden luchar sí, te serán de mucha utilidad para detectar a enemigos imposibles de ver con los ojos.

En lo que se refiere al combate, destacan los fanáticos (se mueven a una velocidad increíble, ideales contra las unidades enemigas más poderosas) y los magmáticos, que pueden manejar a voluntad las piedras (una serie de meteoros que puedes utilizar como arma arrojadiza y que orbitan alrededor de su cuerpo) y convertirse en bombas vivientes (perfectos para dañar los edificios y estructuras defensivas del enemigo).

Si tenemos que elegir sus campeones destacados, nos quedamos con el Asesino Nocturno (acaba con sus enemigos de forma sigilosa) y el Coloso (una de las unidades más poderosas del juego en el combate cuerpo a cuerpo).





¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?





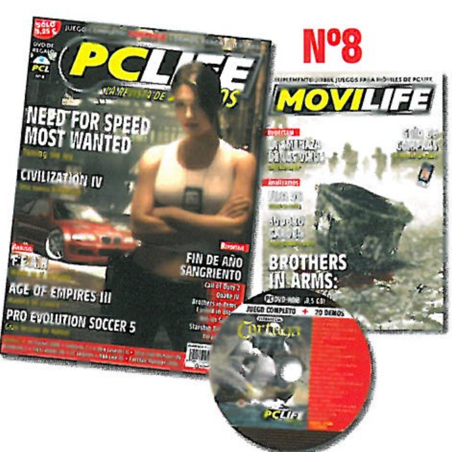














Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life. Muntaner, 462 -2º 1ª. 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐ • PC Life 5 ☐ • PC Life 6 ☐ • PC Life 7 ☐ • PC Life 8 ☐ • PC Life 9 ☐

Nombre y apellidos ______________________________

____

Dirección ______________________________

____

Población ______________________________

C.P ______________ Provincia ______________

Tel. ______________ Fecha de nacimiento ______________

e-mail ______________________________

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Ni lo sueñes, no nos **vestiremos de corto** ni iremos a vigilarte a tu habitación mientras juegas. Lo que sí podemos hacer es **mostrarte el buen camino**. Empieza por hacerte con un pad como los de PlayStation 2, luego todo será **leerte la guía y cantar**... el alirón.

EN DEFENSA

Defender puede llegar a ser aburrido si no lo haces bien. Aprende a robar carteras y a dar tortazos con estos consejillos.

1 En *PES5* la presión ya no es tan terriblemente efectiva como antes. Tiene, básicamente, dos problemas: a menudo pitan falta y dejas muchos huecos. Utilízala con mesura y sólo si tu defensa está bien situada. Los pases en profundidad suelen tener éxito por culpa de una mala presión.

2 Es básico que analices tu equipo. Cada jugador es bueno en una determinada posición, o sea, que no los descoloques. Si no es posible jugar con todos los cracks a la vez, mejor no lo intentes, o crea una táctica en la que todos tengan lugar. Eso sí, esa táctica tiene que adaptarse a tu estilo de juego. Si no tienes la suficiente experiencia, no optes por una defensa de tres ni un centro del campo de dos.

3 Si crees que estás preparado, ajusta las tácticas y la posición de los defensas. Puedes jugar con un líbero o en línea, tú decides. También puedes ajustar la frecuencia con que tus jugadores intentarán usar la táctica del "fuera de juego". Sobre todo, ni lo intentes con equipos malos. Solamente es efectiva en escuadras poderosas y defensas bien coordinadas. Los atributos de los jugadores te ayudarán a decidir.



4 No corras riesgos innecesarios si no eres un as de este juego. En cuanto veas un balón muerto en el área y rivales pululando cerca, haz un despeje con el botón de chute o L1 + centro. Si un delantero rival se escapa en contraataque, a veces es mejor placarlo y provocar una tarjeta que encajar un gol. Si conoces los puntos fuertes y débiles del contrario, sabrás cuándo hay que ser contundente y cuándo no.



EN ATAQUE

Una vez más, tu estilo de juego tiene que ser consecuente con tu manera de ver el fútbol. Los hattricks vendrán con el tiempo.

1 Si te gustan las bandas, pon dos extremos y búscalos constantemente. Estate atento al mapa; en cuanto los veas desmarcados, mándales el balón con un pase en profundidad o pulsando durante cierto tiempo el botón de pase (para imprimirle más potencia al balón). Una vez en la línea de fondo, aprieta una vez el botón de centro para pasarla alta y al segundo palo, dos veces para tirarla a media altura y al primer palo y tres veces para un centro raso. Si te consideras experto, cambia el modo de pase a "Tipo 4" y centra con L1 + centro (como acabamos de explicar). El botón de centro servirá, entonces, para hacer pases altos con barra de potencia (no serán automáticos en las zonas de centro).



2 Si eres como Luxemburgo y te gusta ir por el medio, la clave está en marear la perdiz. Eso sí, hazlo bien o terminarás como el entrenador. Haz pases constantemente, pero pases seguros. Que no te roben la cartera. Si el equipo rival presiona, busca siempre al jugador libre. En cuanto veas un hueco, manda un balón en profundidad, ya sea por arriba o por abajo.

3 Los uno contra uno frente al portero son la asignatura pendiente de muchos. Si estás disputando tus primeras partidas a *PES5*, la mejor opción es dar un pequeño toque al botón de tiro e intentar buscar el palo más descubierto. Mandarás un balón raso y casi imparable. Si ya eres un poco más experimentado, prueba con los dos tipos de vaselinas. La "cuchara" se hace pulsando L1 + chute, y tienes que ir con cuidado porque a la mínima el balón saldrá por encima del travesaño. Si, en cambio, quieres elevar ligeramente la pelota, dispara más o menos fuerte y, cuando sueltes el botón, dale a R1. Es muy efectivo.

4 Domina los controles. Si lo que buscas es un contraataque y salir en velocidad, no hay nada como apretar R1 y alguna dirección cuando vayas a recibir un pase. Si estás rodeado de rivales, en cambio, no lo intentes, porque es demasiado impreciso. En estas ocasiones lo que debes hacer es, tras recibir la pelota, apretar R2 (y ninguna dirección). El jugador dará un saltito y se encarará hacia la portería. Va de perlas para girarse en la frontal del área rival y buscar posición de tiro.



FIFA 06

Fútbol es fútbol. **No hay equipo pequeño**. Un partido dura 90 minutos. Si hacemos caso de estas frases, el fútbol **debería ser más sencillo que hacer la o con un canuto**... pero el nuevo título de EA Sports demuestra, como todo forofo sabe, **que de eso nada**.



PRESIONA, PERO MENOS

Como en el eterno rival de Konami, pulsando a la vez el botón de defensa y el de disparo (Q y D si utilizas el teclado) los jugadores de tu equipo presionarán al contrario de forma automática. Una función que resulta muy útil para robar el balón desde el centro del campo hacia arriba. Ojo porque en la zona cercana a la portería puede llegar a ser peligroso, ya que tiende a dejar huecos en la zaga. Cerca de la portería es mejor que tomes tú el control de los defensas.



SIN MIEDO A CHUTAR

Las defensas de *FIFA 06* son las más férreas de la saga, así que no te limites a esperar la ocasión perfecta para chutar a portería. Incluso si estás a distancia y tienes oponentes delante, no pierdes nada por intentarlo: probablemente falles, pero quizá el balón choque contra un defensa y te deje con el rebote solo ante el portero.



EXTREMOS CON CARRERA

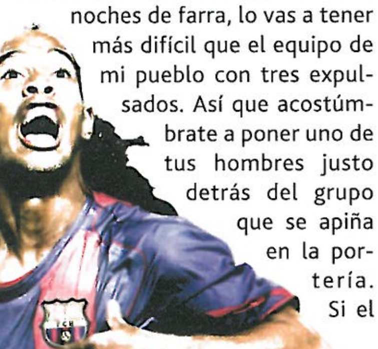
Digámoslo claro: se acabó el abusar de las carreras de tus extremos para centrar y provocar un gol casi automático. La presión de los defensas impide ser demasiado "chupón" a la hora de jugar, así que es difícil irse solo pegado a la línea de cal. Pero, con un poco de ojo, hay todavía posibilidades: si al echar a correr sientes el aliento del contrincante en el cogote, va a ser que no; en cambio, si la distancia más o menos se mantiene, echa a correr y no pares, ya que puede que la jugada acabe en un centro con posterior gol de cabeza.

TOMA PATADÓN

Hasta los equipos que juegan con más elegancia sobre el campo tienen jugadores leñeros que impiden que el contrincante se mueva tranquilamente por el terreno de juego. Mide bien el alcance y la velocidad de las segadas de tus futbolistas, y úsalas sabiamente, intentando alcanzar al contrario siempre por delante para frenar así sus avances y sus ocasiones. De vez en cuando te pitarán alguna falta, y puede que te lleves alguna tarjeta, pero tus amigos se lo pensarán dos veces antes de intentar jugar contigo. La inteligencia artificial crea futbolistas más valientes.

REBOTE PRECIADO

Puedes intentar marcar un gol de cabeza a partir de un córner, pero a no ser que el equipo contrario tenga una defensa diezmada por unas cuantas noches de farra, lo vas a tener más difícil que el equipo de mi pueblo con tres expulsados. Así que acostúmbrate a poner uno de tus hombres justo detrás del grupo que se apiña en la portería. Si el balón es rechazado por el portero o uno de los defensas, irá directamente a sus pies, así que puede intentar un pase bombeado o, por qué no, incluso un chute a distancia. Verás como acabas sacándole rendimiento a esa posición.



CUIDA LA COLOCACIÓN

Un error frecuente es insistir en usar siempre un mismo posicionamiento en el campo, ya sea por costumbre o porque es el que incorpora el equipo en el juego. En realidad, hay que adaptarse a las escuadras con las que te enfrentas, observando previamente su sistema de juego. ¿Su centro del campo tiene cuatro jugadores? Refuerza el tuyo o no tocarás balón. ¿Su defensa es de cuatro o cinco hombres? Algún delantero o algún extremo de más te ayudará a romper el posible *catenaccio* de los contrarios.

CUESTIÓN DE QUÍMICA

¿Pensabas que juntando a un montón de estrellas podrías organizar un equipo capaz de ganar por goleada a aquel mítico Milán de Sacchi? Pues lo tienes complicado, porque en *FIFA 06* se le da mucha importancia a la Compenetración: cuantas más veces hayan coincidido tus futbolistas en el campo, mejor se moverán y más fácilmente trenzarán buenos ataques. De lo contrario, si has ido adquiriendo recambios a lo largo de la temporada y no se conocen demasiado bien entre ellos, te costará muchos partidos conseguir un nivel aceptable de juego.



FOOTBALL MANAGER 2006

Para escribir una **guía completa** de *Football Manager 2006* necesitaríamos unos **cinco números de *PC Life*** (lo hemos propuesto, que conste). De momento **os desvelamos**, ahí es nada, **los secretos** de dos de las áreas más importantes: **los fichajes y el entrenamiento**.



LOS FICHAJES

Los mejores entrenadores son aquellos que cimientan un estilo propio. Qué mejor manera de plasmar su propia forma de entender el fútbol que cuidando el apartado de los fichajes. Toma nota y haz equipo:

1 Es absolutamente crucial que le hagas caso a los ojeadores. Aunque las estadísticas de un jugador te dejen con la boca abierta, si tus asistentes no te recomiendan el fichaje no vayas a por él. En cambio, si controlas un club pequeño, la intuición será quien deba guiarte, ya que mantener a un par de ojeadores es un coste difícil de asumir.

2 Este truquillo es un poco ruin, pero tremendamente útil: ojea los jugadores que interesan a otros clubes. Para averiguar los objetivos de un determinado equipo, primero entra en su plantilla. En la barra lateral, selecciona "Fichajes", luego haz clic en "Ver" y "Futuros fichajes". Por arte de magia sabrás con quién están negociando. Así no se te escapará ninguna perla. Paralelamente, infórmate acerca de esos jugadores que aparecen constantemente en la prensa. Si todo el mundo los quiere, por algo será.



3 Consulta diariamente la lista de jugadores transferibles y cedibles. A veces te encontrarás con gratas sorpresas. Algunos equipos ponen a la venta a sus cracks por desavenencias con el entrenador o sencillamente por petición del jugador. Si esto sucede, podrás comprarlos por un precio muy inferior a su valor de mercado. Intenta, además, hacer los pagos a plazos lo más largos posible. No es raro que estrellas conflictivas de la talla de Mutu o Fiore se piquen con el club y busquen una salida rápida. Pero, ojo, que te



puede salir el tiro por la culata y convertírsete el vestuario en un polvorín... aunque si los tratas bien no tiene por qué pasar. En los videojuegos, existe la redención.

4 No te olvides de los jugadores que quedan libres o que tienen la carta de libertad. Atento a finales de diciembre y a finales de junio, que es cuando acaban la mayoría de los contratos. A veces merece la pena pagar sueldos desorbitados con tal de ahorrarse un traspaso. De hecho, la mayor parte de fichajes deberías hacerlos por esta vía.



5 Por último, sé realista. Si tu equipo juega al toque, no fiches a un "destructor" por más que te encandilen sus planchas. Si tu juego se basa en la velocidad, lo mismo, a Karembeu ni olerlo. Puede parecer una tontería, pero definir un estilo es crucial para obtener buenos resultados.

ENTRENAMIENTOS

Ahora que el sistema de entrenamiento es completamente nuevo, no está de más revisitarlo y comentar sus puntos claves:

1 Hazte con un buen equipo de preparadores y procura que trabajen en lo que se les da mejor. Si un preparador tiene 20 puntos en "ataque", rendirá al máximo en dicha área. A medida que les vayas asignando más tareas, su efectividad disminuirá. A veces es mejor gastarse un dinerillo en otro ayudante que sobrecargar de trabajo a los que ya tienes.

2 Recuerda que puedes crear rutinas de entrenamiento personalizadas para cada jugador. Cada deportista tiene un tope de mejora en cada habilidad. No convertirás a un mediocre en el nuevo Pelé, pero si lo entrenas correctamente puede mejorar considerablemente. Fíjate dónde flojea y céntrate en ello, sin descuidar sus principales habilidades. Ten en cuenta que, aunque mejoren en ciertas habilidades, si dejas de entrenarlas volverán a su valor inicial.

3 Sobre todo, no seas demasiado duro con los futbolistas. Si su carga de trabajo es excesiva, las posibilidades de que se lesionen aumentan exponencialmente. Es recomendable dar de vez en cuando algún día de descanso a tus cracks.



4 Mejora las instalaciones de entrenamiento. Si son deficientes, el rendimiento de tus preparadores puede descender hasta un 30%. Cuando no te falte el dinero presiona a la directiva para que las amplíen. Ten en cuenta que estas mejoras no disminuyen el número de lesiones.

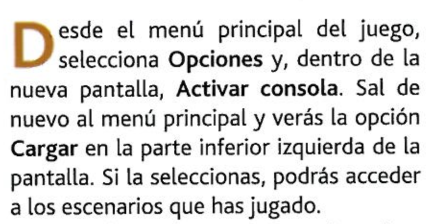
5 Para acabar, prueba a asignar nuevas posiciones a los jugadores jóvenes, ya que les cuesta menos esfuerzo. Si, por ejemplo, te hace falta un lateral y tienes un extremo fortachón en el filial, puede que no sea mal negocio reciclarlo.

PANZERS II

Pulsa **Enter** durante la partida para que aparezca la consola. Introduce cualquiera de los siguientes trucos y vuelve a pulsar **Enter** para activarlo.

MilestoneWasYesterday	Completar la misión
IbrahimHonestTraderOfQualityGoods	Invencibilidad
VoteMeForPope	Desactivar invencibilidad
BigBackPack	Munición infinita
support@stormregion.com	100 puntos de refuerzo adicionales
OfCourseIAmPresident	1.000 puntos de prestigio adicionales
BlessingOfWisdom	1.000 puntos de experiencia para las unidades seleccionadas
KillBill	Perder la misión





god	Modo dios
give ammo	Obtener munición y granadas
give all	Obtener todas las armas, munición, salud y escudo
ufo	Volar
noclip	Atravesar paredes
demigod	Modo semidiós
notarget	Los enemigos te ignoran
jumptonode	Teletransportarse

CALL OF DUTY 2

Desde el menú principal del juego, selecciona **Opciones** y, dentro de la nueva pantalla, **Activar consola**. Sal de nuevo al menú principal y verás la opción **Cargar** en la parte inferior izquierda de la pantalla. Si la seleccionas, podrás acceder a los escenarios que has jugado.

En cualquier caso, tanto si repites escenario como si continuas la campaña o las misiones individuales, una vez activada la consola de trucos, puedes pulsar º (al lado del **1**) durante la partida para abrir la consola e introducir cualquiera de estos códigos.

kill	Suicidarse
map [n]	Ir al mapa indicado (sustituir [n] por el nombre del mapa*)

* Cuando introduzcas el truco map, puedes pulsar cualquier letra para que te aparezcan los nombres de los mapas que empiezan con dicha letra.

CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo del juego y selecciona **Propiedades**. En la casilla **Destino**, añade un espacio y -**CheatingLittleMunkey** respetando las mayúsculas y minúsculas (la línea podría quedar así: C:\games\conspiracy\cwmd.exe -CheatingLittleMunkey). Haz clic en **Aplicar**. Cuando accedas al juego, se habrá desbloqueado el menú de trucos.

STARSHIP TROOPERS

Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo del juego y selecciona **Propiedades**. En la casilla **Destino**, añade –devuser al final. Haz clic en **Aplicar**. Una vez en el juego, bastará con pulsar º (al lado del **1**) para acceder a una pantalla negra con una línea de comandos en la que podrás introducir los trucos.

help	Muestra los trucos disponibles con su explicación en inglés
godmode	Activa el modo dios
ineedammo	Llena la munición del jugador
setshake	Anula el temblor de la cámara
evileye	El jugador mata con sólo mirar
setspeed [n]	Cambia la velocidad del juego, por defecto 1
banzai	Activa el "ninjamode", que incluye "godmode", "evileye" y "speed 3"

BIG MUTHA TRUCKERS 2

En el menú principal, ilumina el título de **Al volante** y pulsa el botón que tengas asignado al freno de mano (por defecto es la **barra espaciadora**). Cuando aparezca la pantalla de trucos, introduce cualquiera de los siguientes códigos.

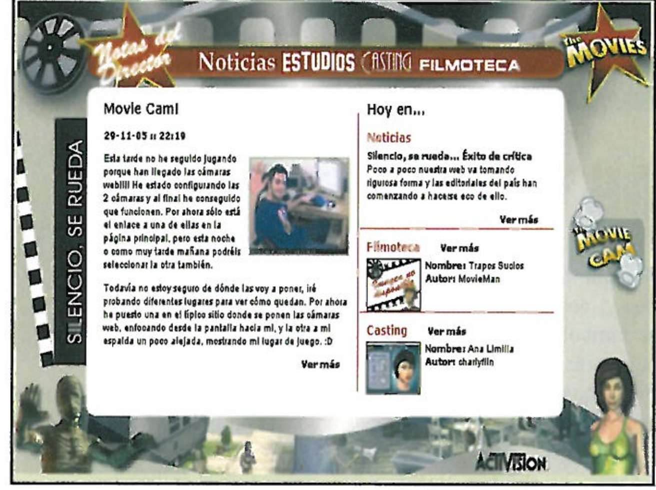
NODAMAGE	Modo dios
MISSIONS	Desbloquea todas las misiones
CASH	Consigues 115,000 $
GALLERY	Obtienes todas las imágenes
BRIDGE	Abre todos los puentes
PJ	Paga al siguiente jurado
BIKERS	Más motoristas
COPS	Más policía
NOCOPS	Sin policía

Tu filmoteca virtual

The Movies ESTRATEGIA

La posibilidad de colgar las películas creadas con *The Movies* en Internet está teniendo un éxito abrumador. Puedes seguirlo haciendo a través de la página www.themoviesgame.com o bien desde la página www.silencioserueda.com. Lo mejor de esta última es que la gestión corre de parte de gente de nuestro país con la plena colaboración de Activision.

El resultado es un formidable punto de encuentro en la Red que cuenta con varias secciones de interés. Desde noticias relacionadas con el juego, hasta los estudios, actores y películas de otros jugadores que puedes descargar. Incluso dispones de una webcam que te muestra el ordenador de Movie Man, la persona que se encarga del mantenimiento de esta página, de modo que puedes llegar a ver en tiempo real cómo realiza sus propias películas. Aparte, Silencioserueda es el foro donde añadir cualquier comentario para interactuar con otros aspirantes a Spielberg como tú.



Así luce el punto de encuentro español de *The Movies* en Internet.



Aquí podrás mostrar al mundo el aspecto de los actores que crees.



De Asia vendrán

Khan: The Absolute Power ROL

i Entertainment Network, compañía experimentada en el juego online gracias a juegos como *Warbirds*, es la responsable de que *Khan: The Absolute Power* pueda disfrutarse también en Europa y Estados Unidos tras triunfar en Asia con mas de 600.000 jugadores en activo.

El juego puede descargarse a través de la página www.khanpower.com, y los responsables de este proyecto nos lo venden como un producto sin parangón gracias a su elaborado sistema social. En realidad no se trata de otra cosa que de un juego de rol multijugador masivo en el que se ha procurado al máximo que los jugadores nunca alcancen el suficiente poder como para avanzar por sí solos. Así que *Khan: The Absolute Power* no es recomendable para lobos solitarios, ya que en todo momento se fomentan los grupos, cofradías e incluso alianzas a gran escala para poder llevar a cabo las misiones del juego.

Este título está inspirado en el periodo en que Genghis Khan volvió a pisar suelo asiático tras sus conquistas por toda Europa.



Rigor histórico no tiene, pero cómo nos gustan los dragones.



Si tu vida social no es nada del otro mundo, en *Khan* te admitirán sin problemas.



Amanecer rojo

Eve Online: Red Moon Rising

ROL

A medio camino entre parche y expansión, *Red Moon Rising* puede descargarse ya de forma gratuita. Es el anticipo de lo que más adelante supondrá la expansión denominada *Kali*. Con *Red Moon Rising* se ha querido potenciar uno de los aspectos más criticados de este juego, los combates estelares. En palabras de Nathan Richardsson, jefe de desarrollo del juego "*Red Moon Rising* es comparable a la implementación de torres, caballos y reinas en un tablero de ajedrez galáctico".

Todas las novedades parecen destinadas a mejorar las naves con nuevos tipos de armamento y opciones que faciliten el combate rápido. De todas formas, los jugadores que centren sus esfuerzos en el desarrollo industrial también se verán recompensados, ya que podrán construir nuevas naves de grandes dimensiones. Argumentalmente, también aparecen algunas novedades destinadas a crear un clima de discordia entre jugadores de distintas facciones. La disputa por redefinir las fronteras del juego podría acabar en guerra online.

EN POCAS PALABRAS

MEDALLA DE BRONCE

Los representantes españoles de los World Cyber Games de este año han vuelto de Singapur con una medalla de bronce bajo el brazo. El responsable ha sido el jugador barcelonés Eduyepp (Eduardo Moreno), que ha quedado en el tercer puesto de *FIFA 2005* y ha ganado la nada despreciable cantidad de 5.000 dólares. Ésta es la tercera medalla individual que consigue el equipo español en la historia de estos mundiales de los videojuegos.



VANAGLORIANDO A ROMA

Ya están disponibles las 1.500 primeras cuentas del juego de rol masivo *Roma Victor* (www.roma-victor.com) a un precio algo inferior al previsto cuando el juego salga a la luz en abril. El juego recreará la situación de Roma hacia el año 180 y te permitirá elegir entre ser romano o bárbaro. La forma de prosperar será de lo más variada: podrás ser granjero, herrero o tener tu propio negocio de gladiadores, por poner algunos ejemplos.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

CLAN [-X-]

En 2001 *Ghost Recon* unió a un grupo de jugadores que ha ido creciendo con el tiempo a la vez que experimentaban con todo tipo de juegos de acción táctica. En la actualidad, entre miembros y reclutas aspirantes del clan, son 19 personas. Como ellos apuntan, su objetivo no es otro que el de pasar buenos ratos. Si bien no están especializados en ningún juego en concreto, por mayoría es *Battlefield 2* la niña de sus ojos.

www.los-x.com



CLAN STEEL SOLDIERS

Felicidades a los miembros de este clan que justo va a cumplir cinco años en el ajo. Empezaron jugando a *Quake*, pero en la actualidad son especialistas en *Call of Duty 2*. Por el camino han probado una buena cantidad de juegos, siendo su época dorada aquella en que jugaban a *Soldier of Fortune 2*. Pero que quede claro: han vuelto a la carga con más ganas que nunca.

www.steel-soldiers.org

COMUNIDAD BRUQUETAS

Si el Barça es más que un club, Bruquetas es más que un clan. En realidad se trata de una comunidad en la que no importa el género al que se juegue. Disponen de 900 usuarios registrados que se benefician de este punto de encuentro obteniendo información sobre sus juegos y descargas de interés. Actualmente los juegos más populares son *EverQuest II*, *Guild Wars* y *Day of Defeat Source*, del que disponen de un servidor.

www.comunidad-bruquetas.com

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com

Los mods más populares

Este mes, tenemos mods que asoman por primera vez en la lista y que relegan a otros a los puestos de penumbra. Bueno, no tanto, si están ahí... por algo será.

ACCIÓN

#		Mod / Juego	Valoración
1	▲	Lost Coast Half-Life 2	★★★★★
2	►	Metastasis Half-Life 2	★★★★★
3	▼	Tremulous Quake III: Arena	★★★★★
4	▲	StarGate BFM Battlefield 1942	★★★★★
5	▲	Kung Fu 3.0 Max Payne	★★★★★
6	▼	Green Tech Doom 3	★★★★★
7	▲	Heat of Battle Call of Duty	★★★★☆
8	▲	Plaza Raid Mod Max Payne 2	★★★★☆
9	▼	Forgotten Hope Battlefield 1942	★★★★☆
10	►	Wild West Return to Castle Wolfenstein	★★★★☆
11	▼	Defamation of Character GTA: San Andreas	★★★★☆
12	▲	Killing Floor Unreal Tournament 2004	★★★☆☆
13	▲	Q4x Quake 4	★★★☆☆
14	▲	Deathtrap Command & Conquer: Renegade	★★★☆☆
15	▼	Joint Operations: Reality Joint Operations	★★★☆☆

ROL

#		Mod / Juego	Valoración
1	▲	Layonara Online Neverwinter Nights	★★★★★
2	▲	Survivor Fallout 2	★★★★☆
3	▼	CT Raid Assist World of Warcraft	★★★★☆
4	▼	Dungeon Doom Doom 3	★★★★☆
5	▼	Eclipse Half-Life 2	★★★☆☆

ESTRATEGIA

#		Mod / Juego	Valoración
1	▲	Half-Scale Mod Warhammer 40,000: Dawn of War	★★★★★
2	▼	Tactical Fleet Simulator Homeworld 2	★★★★★
3	▼	Rome Total Realism Rome: Total War	★★★★☆
4	▲	Allies Revenge 2 Command & Conquer: Red Alert 2	★★★★☆
5	▲	Divine Right Warcraft III	★★★★☆



MOD DEL MES

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Half-Life 2 **WEB:** www.half-life.com/news.php?id=474

LOST COAST

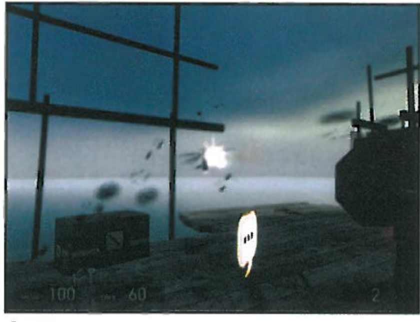
Y se hizo la luz

No se trata de otro mod más realizado por un equipo amateur, sino de una obra creada por la misma gente de Valve. Se dice que este capítulo iba a formar parte de la secuencia de los túneles en *Half-Life 2*, pero finalmente no vio la luz. Y la luz es precisamente la protagonista de este mod oficial muy recomendable que puedes bajarte totalmente gratis de Steam. Encarnarás de nuevo a Gordon Freeman en una misión en la que debes enfrentarte a los Combine una vez más.

Y SE HIZO LA LUZ

El gran protagonista de *Lost Coast* es el llamado High Dynamic Range (HDR para los amigos), un nuevo sistema con el que Valve ha pretendido reinventar la forma en la que la luz afecta a cualquier objeto, superficie o persona en todos los sentidos. Esto significa que vas a ver muchos efectos que no aparecieron en el *Half-Life 2* original, como los reflejos en el agua o en el cristal.

La otra cara de la moneda, eso sí, es que los requisitos mínimos para poder jugar a *Lost Coast* son algo más elevados que en el juego original, de modo que si antes llegabas por lo pelos, quizá ahora te quedes con las ganas.



Éste es un icono de audio, pero antes de escucharlo, cárgate el helicóptero.

Sea como sea, la propia plataforma Steam te avisa si no cumples con las especificaciones adecuadas.

Otro de los atractivos es la inclusión de comentarios de los desarrolladores a lo largo de todo el mapa. Se activan cuando usas la tecla de acción al pasar cerca de los iconos que los representan. Cada uno de ellos te comenta algo relacionado con el entorno. A veces son simples explicaciones; en otras ocasiones quedarás despojado momentáneamente del control del personaje a la vez que se te muestra algo. Es, sin duda, una forma muy atractiva de entender mejor la complejidad que supone crear algo así.

★★★★★

■ **GÉNERO:** Estrategia ■ **JUEGO:** Warhammer 40.000: Dawn of War ■ **WEB:** dawnofwar.filefront.com/file/Half_Scale;49438

HALF-SCALE MOD

¡Caña a esos orcos!

Aunque lleva algún tiempo en nuestro ranking, la última versión aparecida de *Half-Scale Mod* bien merece el primer puesto de este mes y su consecuente reconocimiento. Lo que *Half-Scale Mod* consigue, básicamente, es introducirte en batallas masivas en mapas mucho más grandes de los que trae el juego original. Por supuesto, esto hace que el título gane muchos enteros en lo que a espectacularidad se refiere. También tienes la opción de hacer que más unidades especiales entren en liza.

Por otra parte, se ha modificado el daño y alcance de algunas armas para ajustarse a los nuevos tamaños de los escenarios, así como las formaciones de unidades. La nueva versión del mod corrige algunos bugs conocidos de anteriores versiones, aunque todavía queda algún que otro defectillo por pulir. Así que saca a relucir tu bolter y... ¡a por ellos!

★★★★★



No es lo mismo de siempre. Hay más y mejores combates.

■ **GÉNERO:** Rol ■ **JUEGO:** Neverwinter Nights ■ **WEB:** www.layonaraonline.com

LAYONARA ONLINE

Rol del de verdad

Aunque cueste creerlo, un juego de la solera de *Neverwinter Nights* puede convertirse en una alternativa a los mundos persistentes online. Desde hace tiempo, mucha gente crea sus propios módulos, algunos de ellos con una gran carrera a sus espaldas. Un ejemplo de ello es el difunto Stormplay, que recreaba el universo de *El Señor de los Anillos* de una forma espléndida.

Algo así pasa con este mod, aunque esta vez se olvida la historia de Tolkien para narrar otra totalmente nueva. *Layonara* nació como un juego de papel y lápiz en 1986, pero gracias a *Neverwinter Nights* se ha podido traer a un terreno más interactivo, y ya lleva más de tres años en funcionamiento.

¿Qué es lo que encontrarás allí dentro? Pues para empezar, una amplia base de jugadores que disfrutan con el buen rol, el de toda la vida. Hay una gran variedad de tareas por realizar, montones de objetos personalizados, 20 tipos de subrazas, monturas, armas y todo tipo de accesorios para equipar a tu personaje. Toda una delicia para los roleros de pro. Si quieres probarlo, entra en su web para saber cómo.

★★★★☆

¿Estás preparado para entrar en este mundo repleto de vida?

EN POCAS PALABRAS

PLANETA MOD

¡Vienen más bichos!

Aunque todavía no haya salido *Star Wars: Empire at War*, algunos *modders* ya están creando proyectos basados en este juego. *Starship Troopers: The First Interstellar War* es uno de ellos, y se trata de una conversión total que cambiará a rebeldes e imperiales por la infantería móvil y los bichos de *Starship Troopers*. Podrás jugar en cualquiera de los dos bandos en misiones de tierra, aire y espacio exterior. Su web es www.sstisw.com.

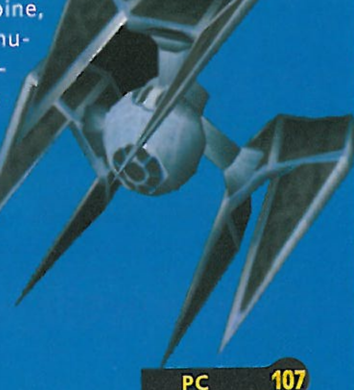
Pruebas cruzadas

Puede que la pregunta te parezca absurda pero, ¿qué pasaría si el Jefe Maestro y Sonic se fusionaran en un solo juego? En *Sonic Adventure Online* se nos revela ese enigma. Vehículos, armas... todo lo que has podido ver hasta ahora en *Halo* ha sido reemplazado por elementos del famoso erizo. Más información de este original mod en www.freewebs.com/sonicmappingteam.



Entrando con fuerza

Warcraft III parece haberse convertido en blanco de quienes desean trasladar allí su pasión por la trilogía de George Lucas. *Star Wars: The Journey* es uno de los últimos proyectos mostrados. En él jugaremos como Dace, un chico que empezará su aventura en Tatooine, pero pasará por muchos planetas conocidos de la saga galáctica en más de cien tareas por realizar. Si quieres saber más detalles, ve a swtj.sw.funpic.org.

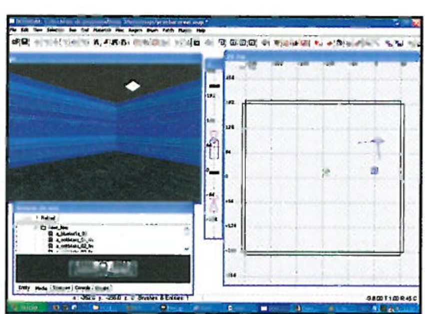


Cómo diseñar un mapa en...

Doom 3 (III)

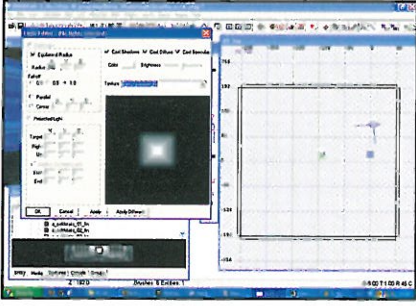
Nos han dicho que **andas editando mapas de *Doom 3*** como un maestro artesano. Pero queremos que vayas más allá. Queremos que entres en la estratosfera de los profesionales de la cartografía "doomiana". **Aquí estamos para ayudarte**, toma nota.

1 Después de explicarte lo básico para crear tus propios niveles en números anteriores, vamos a profundizar en los secretos para diseñar una habitación que ni el Ritz. Concretamente, te enseñaremos a hacer que las esquinas sean curvas (es decir, que no todo sean ángulos de 90 grados), entre otros retoques que verás más adelante. Para ello necesitarás crear un nuevo mapa algo mayor que el que hicimos al principio. No necesita tener ningún añadido extra, simplemente haz un cuadrado inicial un poco más grande y alto (recuerda que al primer mapa le dimos una altura de 192). Después sigue los pasos que ya conoces de los editores anteriores (ahuecar las paredes, separarlas, etc.), aunque aquí no hará falta que coloques ningún monstruo, ya que sólo es una prueba.



Así debería quedar, más o menos, el mapa con el que comenzar este tutorial.

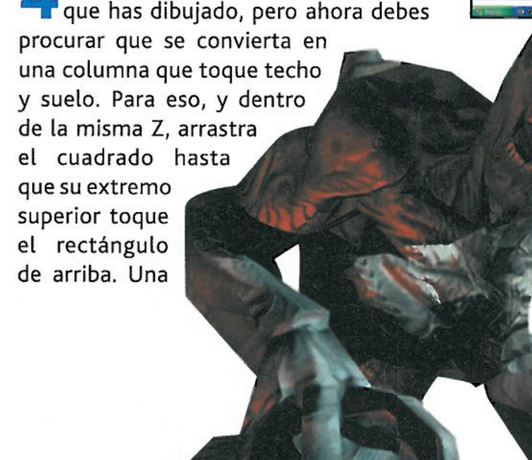
2 Antes de ponernos el mono de albañil, pondremos a punto la iluminación. Quizá no sepas que puedes modificar sus propiedades. Si haces clic en su icono correspondiente dentro del mapa y pulsas la tecla "J", abrirás una caja de diálogo con varias opciones sobre la iluminación. La luz que puedes usar normalmente en tus mapas es la llamada "lights / ambientlight". Te recomendamos que normalmente desactives las casillas "Cast Diffuse" y "Cast Specular", pues consumen muchos recursos y de momento no vas a necesitar de sus servicios. Por otro lado, puedes cambiar el color de la luz mediante el botón "Color" y también decidir el grado de brillo con la barra deslizante. De esta forma podrás crear ambientes tétricos mediante iluminaciones tenues o totalmente iluminados si prefieres simular exteriores.

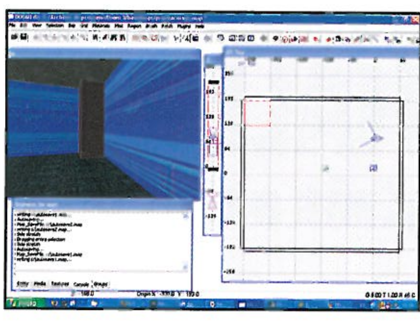


Mediante el cuadro de diálogo de las luces, puedes modificar todas sus propiedades.

3 Pasemos ahora a las esquinas curvas. Para empezar, traza un cuadrado en la misma posición que puedes ver en la imagen, en la esquina superior del mapa, y con ese mismo tamaño sobre la cuadrícula del editor. Memoriza la posición de este cuadrado, porque lo haremos desaparecer dentro de un momento. Recordar dónde está te será de mucha utilidad (cosa fácil, ya que además coincide con uno de los recuadros grandes de la cuadrícula del editor). Fíjate que ha aparecido una pequeña figura en la columna central Z del editor (la ventana que hay entre la vista 2D y la 3D) entre los dos extremos verticales, que están ocupados por dos rectángulos negros que representan el techo y el suelo.

4 Esa figura no es más que el cuadrado que has dibujado, pero ahora debes procurar que se convierta en una columna que toque techo y suelo. Para eso, y dentro de la misma Z, arrastra el cuadrado hasta que su extremo superior toque el rectángulo de arriba. Una vez lo consigas, arrastra el borde inferior hasta que toque con el rectángulo de abajo. La figura final debería quedar como en la imagen siguiente.





Fíjate en el cuadrado del mapa y en la columna central que representa el eje Z.

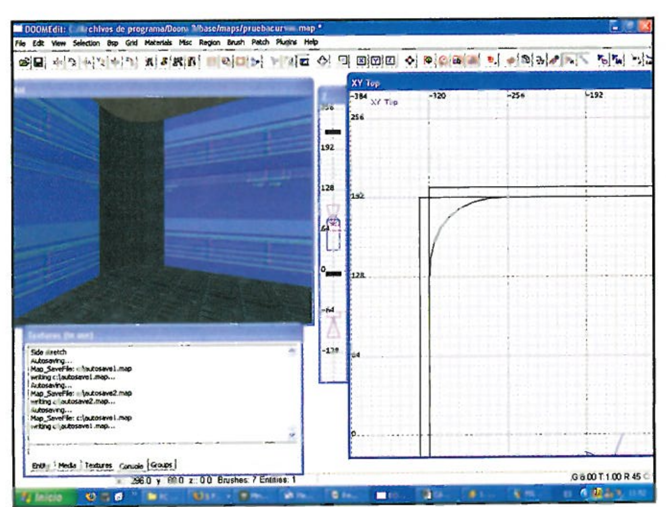
5 Respira hondo. Vamos a cambiar la perspectiva dentro del editor 2D. Para ello pulsa "Ctrl +Tab" y, una vez en la vista lateral, ve al menú superior y busca el menú "Patch". Haz clic allí y selecciona la opción "Simple Patch Mesh". Aparecerá una ventana con dos parámetros. Haz clic en Aceptar y verás cómo esta columna ha cambiado y ha pasado a ser una superficie totalmente plana. Tranquilo, es así como debe ser.

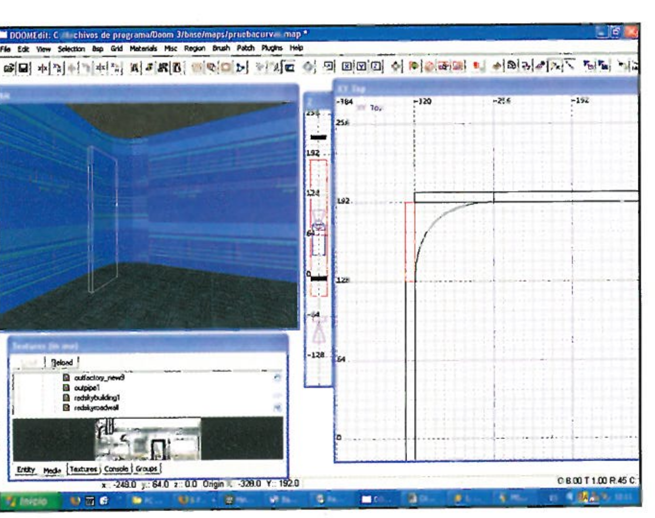
6 Vuelve a la vista cenital pulsando "Ctrl +Tab" y verás la línea roja que antes era la columna pegada a la pared y en otra posición. Arrástrala hasta donde antes estaba el borde inferior del cuadrado que has hecho en el paso 4. Centra la vista en esa área y haz zoom con la rueda del ratón para ampliar la zona.



Arrastra la superficie plana hasta este punto y haz zoom.

7 En este momento, y con la perspectiva 3D, sitúa la cámara de modo que puedas ver de frente esta figura plana y pulsa la tecla "V". De esta manera harás aparecer los vértices de esta figura, que son tres. Tal y como está todo ahora, haz clic en el que está a la derecha y arrástralo hasta la


Ya tenemos la primera esquina curvada. ¿Ves como no era tan difícil?


Las nuevas paredes lucen tal y como ves en la imagen.

esquina superior derecha de lo que antes era el cuadrado que te hemos dicho que memorizaras. Si tienes dudas mira la imagen para ver el lugar exacto.

8 Ahora pulsa "Esc" y selecciona el vértice central de la figura. Arrástralo hasta la esquina del mapa, de modo que quede una figura curva como resultado final. Es importante que hayas pulsado "Esc", o si no arrastrarás varios vértices al mismo tiempo y se te desmontará todo. Si ves que algo no sale como debería o detectas cualquier cosa extraña, haz clic en "Edit" y "Undo" para deshacer el último cambio. Pulsa "Esc" una vez más y tendrás la esquina curva en su sitio.

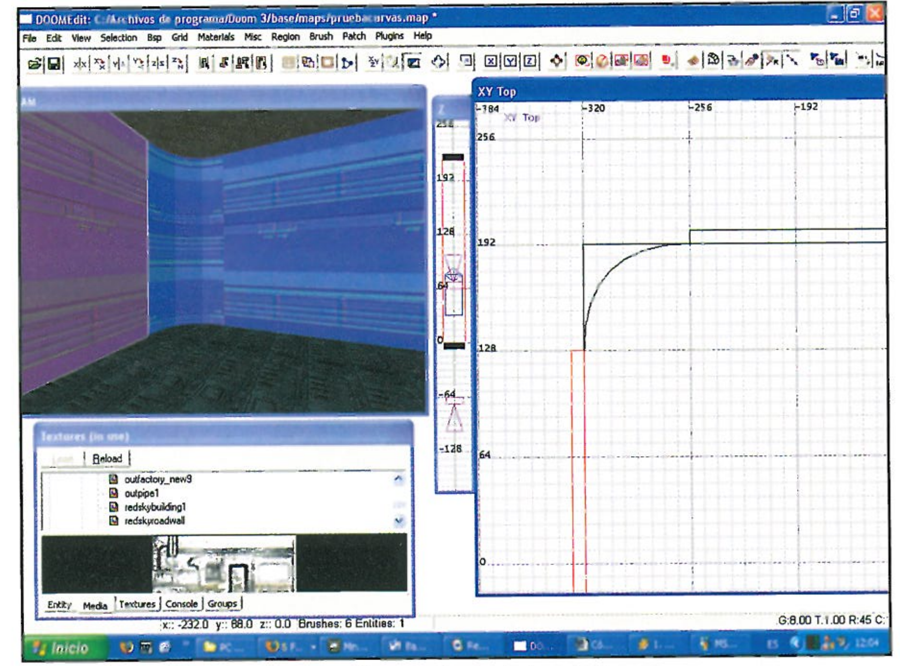
9 La nueva esquina no tiene textura, pero eso sabes de sobra cómo solucionarlo, ¿verdad? Selecciona entonces la misma textura que hayas usado para las paredes y aplícala a la esquina mediante el procedimiento habitual. Vaya, hay un problema... La textura se ve diferente a la de las paredes, como si estuviera comprimida. La solución es tan simple y sencilla como seleccionar esta esquina y pulsar las teclas "Ctrl." y "N" simultáneamente. Esto normalizará el efecto y hará que concuerde con las paredes.

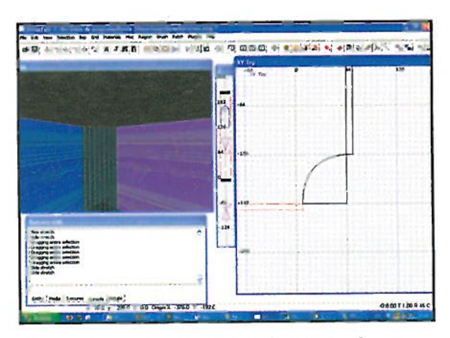
10 Ahora necesitas quitar las paredes que hay detrás de esta esquina. Para ello sólo has de recortarlas manualmente seleccionándolas y arrastrándolas en cada caso hasta que encajen en sendos vértices. La figura debería quedar como en la imagen siguiente.

11 Has quitado la pared, pero igualmente necesitas un trasfondo. Vamos, no seas perezoso: ponte el mono de trabajo. Haz un rectángulo de ocho cuadrados de ancho por uno de alto, de modo que quede como si estuviese la misma parte de antes. Pulsa la tecla Espacio para copiar esta nueva figura y luego en el botón "z-axis rotate" de la barra de tareas (es el último de todos y está representado por las letras Z y N con una flecha) para girarla y ponerla en vertical. Coloca esta copia de pared a la izquierda, donde antes también habías reducido la sección que ahora sustituyes. Ya está todo como antes, sólo que las secciones de la esquina tienen tu firma y son completamente nuevas.

12 En la perspectiva en 3D, sal de la figura para ver la esquina desde el exterior. Selecciona la textura "caulk" (como en la entrega del número anterior) del directorio "common". Selecciona las paredes y aplícales la textura. Ya que estás ahí, procura que las nuevas paredes concuerden con techo y suelo sin dejar agujeros de por medio o siendo más cortas o largas de lo previsto. En tal caso, haz los cambios necesarios.

13 Si ahora lo que quieres es hacer una esquina con la curva hacia fuera en vez de hacia dentro, nada más fácil que seleccionar la esquina curva y pulsar la tecla "Espacio". Aparecerá una copia de la esquina que puedes trasladar, en este caso, a la esquina opuesta del mapa. Ahora sólo has de acortar las paredes como antes y hacer una copia de cualquiera de los dos nuevos añadidos de pared, con textura "caulk" incluida, para poner directamente en tu nueva esquina convexa. Como puedes ver, se trata de un proceso nada complicado que seguro que llevarás a buen puerto.


Tras normalizar las texturas, acorta las paredes hasta los vértices.

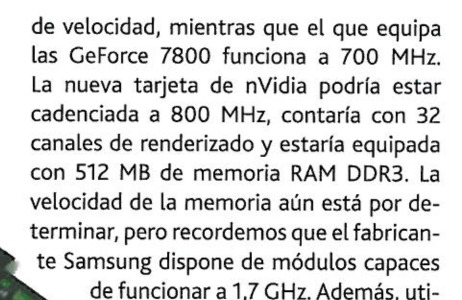

Puedes traspasar la curva de antes al otro lado del mapa y hacer una esquina convexa.

J. FONT

MATERIA GRIS

Efectos de la globalización

Cada vez es más habitual que los propios usuarios lleven a cabo reparaciones en su ordenador o lo personalicen (el moding ya es toda una tendencia). Para ello, nada como dirigirte a tu tienda de confianza y ponerte a buscar lo que necesitas. Pero una vez allí una duda te asalta: marca o genérico. Apostar por una marca es adquirir un producto fiable, al menos la caja te indica exactamente lo que estás comprando. Pero también es cierto que son productos más caros que los genéricos. Éstos suelen ser más baratos y, a menudo, nos solucionan el problema cuando se trata de reparar o mejorar un poquito nuestro ordenador.



El problema de elegir esta opción más económica puede aparecer cuando llegamos a casa y el producto no se adapta a nuestras necesidades. La causa es que en la caja no siempre están claramente especificadas todas las características del producto o dan pie al equívoco. Por desgracia, cuando esto ocurre, quedamos a merced del vendedor para que nos cambie el producto o nos devuelva el dinero.

Parte de este problema viene por la masiva llegada a nuestro país de productos fabricados en el sudeste asiático que permiten obtener mayores beneficios a fabricantes e importadores. Existe una normativa al respecto que, como ocurre en otros sectores como la alimentación o los juguetes, no siempre se cumple. Por suerte, al comprar un producto informático no tendremos retortijones de barriga, pero sí que nos arriesgamos a acabar con euros de menos en la cartera y una mayor desconfianza a la hora de dirigirnos a cualquier establecimiento para abastecernos de componentes.



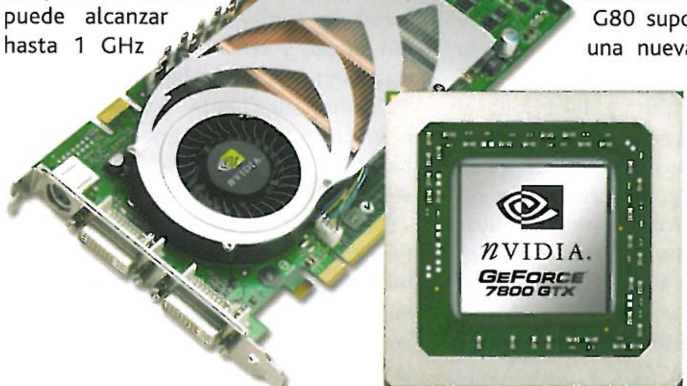


Corta vida

nVidia puede dejar de fabricar las 7800

Corren rumores de que nVidia dejará de fabricar las tarjetas GeForce 7800 GTX, las primeras de esta compañía en ofrecer 512 MB de memoria RAM. La causa podría ser el lanzamiento de los nuevos procesadores de la marca, los G71, G72, G73 y G80, para hacer frente al nuevo procesador R580 de ATI, que aparecerá en el mercado a principios de febrero.

Hay que tener en cuenta que este último puede alcanzar hasta 1 GHz de velocidad, mientras que el que equipa las GeForce 7800 funciona a 700 MHz. La nueva tarjeta de nVidia podría estar cadenciada a 800 MHz, contaría con 32 canales de renderizado y estaría equipada con 512 MB de memoria RAM DDR3. La velocidad de la memoria aún está por determinar, pero recordemos que el fabricante Samsung dispone de módulos capaces de funcionar a 1,7 GHz. Además, utilizaría un sistema de refrigeración silencioso. Por otro lado, la G80 supondría el inicio de una nueva generación que podría ver la luz a mediados de año. Lo mejor es que, de confirmarse la noticia, es muy probable que las tarjetas GeForce 7800 GTX con 512 MB de memoria bajen de precio.



Sin ataduras

Puertos USB inalámbricos

La compañía Wisair está trabajando en un concentrador USB inalámbrico que permitirá liberarnos de los múltiples cables que adornan nuestro escritorio. El dispositivo, al que han bautizado con el nombre de WUSB (Wireless USB), tendrá un radio de alcance de unos nueve metros. Distancia parecida al alcance de la tecnología Bluetooth. La tasa de transferencia podría estar en 110 Mbps inicialmente, aunque podría alcanzar los 480 Mbps.

Se encontrarán concentradores para dos o cuatro dispositivos. Lo que está por ver es si estos concentradores serán dedicados (por ejemplo, para impresoras o discos duros) o admitirán cualquier dispositivo que se encuentre en un radio de nueve metros.

El fabricante está trabajando también en un procesador, llamado Wimedia UWB, que dispondrá de una antena interna integrada para facilitar la transmisión de datos. De esta manera disfrutaremos de un dispositivo autónomo de reducidas dimensiones. Por descontado, los dispositivos USB inalámbricos no perderán la condición de conexión "en caliente" que ha hecho de este puerto de comunicaciones un aliado para los usuarios.



Más fresquito

Ventilador para procesadores AMD

GlacialTech ha lanzado un nuevo ventilador para los procesadores de AMD llamado Igloo 7700MC. En concreto será compatible con los zócalos 754, 939 y 940. Se trata de un refrigerador concebido para los jugadores dadas su alta capacidad de refrigeración y su silencio. Dispone de un controlador con el que el usuario puede adaptar manualmente la velocidad de giro del ventilador y adaptarlo a las necesidades de cada momento. A pesar de estar construido íntegramente en aluminio, con lo que se ha conseguido aligerar peso y un precio competitivo, su capacidad de disipación es equivalente a muchos refrigeradores de cobre que encontrarás en el mercado.



Rey de la velocidad

Nueva red inalámbrica de Netgear

NetGear ha aumentado la tasa de transferencia de datos hasta los 240 Mbps. RangeMax 240 se llama el responsable de llevar a cabo esta transferencia. Este punto inalámbrico es compatible con dispositivos WiFi 802.11b/g y mantiene en todo momento una conexión óptima entre los aparatos. Incorpora la tecnología Trae MIMO Gen 3 que permite la transferencia de datos sobre un mismo canal sin esperas ni interferencias. Además, permite la encriptación en 128 bits para que las transferencias sean seguras. El fabricante también ha lanzado una versión router ofreciendo conexión a Internet. Incluye un hub Ethernet de cuatro puertos para conectar ordenadores de sobremesa.

En pocas palabras

Altavoces plegables



Los Trust USB Speaker Set están concebidos para portátiles. Su principal característica es que se repliegan para ocupar menos espacio. Estos altavoces pueden conectarse a través de puerto USB sin necesidad de tarjeta de audio. Cada uno de los altavoces alcanza una potencia de 1,2 W y reproduce frecuencias desde los 200 Hz hasta los 17 KHz. Su precio es de 29,19 euros.

Protégelo



La TechAir 5504 es una bandolera concebida para transportar portátiles con pantalla de hasta 17 pulgadas. Utiliza el sistema de protección antigolpes TechAir Active Sleeve e incluye un organizador de accesorios Organizer Skinn. El precio de esta bandolera es de 84,90 euros. También puedes encontrar la versión mochila.

Digital y terrestre

Energy Sistem se prepara para el desembarco de la TDT con tres nuevos sintonizadores. Se trata de los Xpresionn1000 (69,90 euros), Xpresionn2100 (79,99 euros) y Xpresionn 2000 (79,90 euros). Los dos primeros ya están disponibles. No sólo sintonizan televisión, sino que además permiten escuchar emisoras de radio. La configuración es muy sencilla gracias al menú en pantalla disponible en varios idiomas.



LOS EQUIPOS DEL MES

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Te servirán de referencia para que, según tu presupuesto, determines la mejor compra posible.

GAMA BAJA

- **Procesador**
  Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
  GIGABYTE 8IPE775-G
- **Memoria**
  512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
  80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
  PNY 6600 GT 128 MB
- **Tarjeta de sonido**
  Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/ DVD**
  LITE-ON SHOW-1653S DUAL

GAMA MEDIA

- **Procesador**
  AMD Athlon 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
- **Placa base**
  VIA K8T800 Pro
- **Memoria**
  512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
- **Disco duro**
  120 GB Western Digital WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
  Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
- **Tarjeta de sonido**
  Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/ DVD**
  Plextor PX-716A Dual

GAMA ALTA

- **Procesador**
  Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
  Asus P5WD2
- **Memoria**
  1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
  250 GB Maxtor 7.200 r.p.m. Serial- ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
  Asus Extreme N7800 GTX 256 MB AGP PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
  Creative Sound Blaster X-Fire
- **Regrabadora CD/ DVD**
  Pioneer DVR-109 Dual

FABRICANTE: Asus • PRECIO: 240 € • WEB: es.asus.com

Asus P5WD2

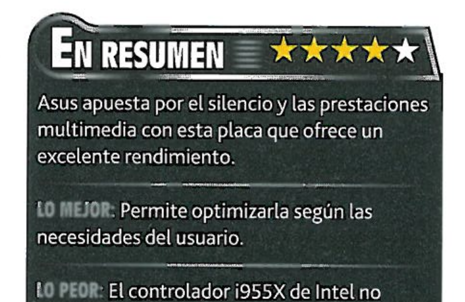
Rendimiento ante todo

Es la primera de la nueva serie AI Life en la que Asus apuesta por la tecnología multimedia y la máxima disipación de calor con el mínimo ruido. Por ello la placa incluye las tecnologías AI Quiet y Stack Cool 2. La primera no deja de ser más que la inclusión de disipadores pasivos en los controladores de la placa, mientras que la Stack Cool 2 consiste en el uso de una capa extra de cobre que recorre la placa para absorber parte del calor generado por los componentes. El fabricante asegura que permite reducir en unos 20 grados la temperatura de los componentes.

Por otro lado, esta placa permite la conexión de la llamada tarjeta PCI WiFi-TV, una tarjeta de expansión PCI-E que incluye WiFi (802.11a/b/g) y sintonizador de TV (analógico y digital) y radio. La tarjeta no viene incluida en este modelo, así que, si te interesa, puedes comprarla aparte u optar por la placa P5WD2 Premium Edición WiFi-TV.

La placa está concebida para procesadores Pentium 4 (zócalo LGA775). Soporta los procesadores de doble núcleo de Intel (actualmente cadenciados a 3,6 GHz) y hasta 8 GB de memoria DDR2 RAM a 800 MHz. Está basada en el potente controlador i955X de Intel. El principal inconveniente de este controlador es que no soporta tarjetas gráficas en modo SLI, así que si quieres aprovechar las dos ranuras PCI-E 16x para conectar otras tantas tarjetas gráficas, tendrás que apostar por el sistema Crossfire de ATI. Estas ranuras también pueden servirte para utilizar hasta cuatro monitores.

La placa incluye las tecnologías AI NOS (destinada a optimizar el rendimiento de la CPU con los juegos o editores de vídeo) y la Precision Tweaker, que permite el overclock en distintas partes del sistema. Por si fuera poco, súmale hasta cuatro puertos SATA 2 y sonido HD de ocho canales y tendrás una placa multimedia con altas opciones de conectividad.



FABRICANTE: Saitek • PRECIO: 16,95 € • WEB: www.corporate-pc.es

Saitek Notebook Optical

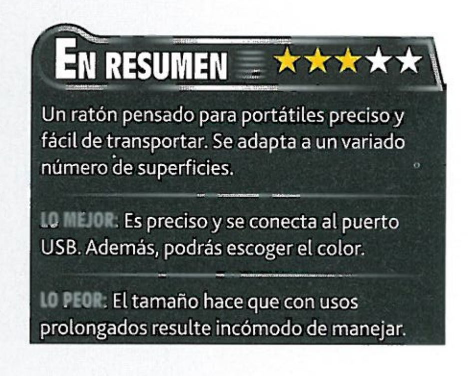
Ratón de bolsillo

Si no te acostumbras a manejar tu ordenador portátil con el trackpad, puedes apostar por un ratón USB de reducidas dimensiones como el que propone Saitek. El Notebook Optical cuenta con una resolución de 800 dpi que le permite funcionar en un variado número de superficies. Se trata de un ratón preciso y que se desliza con suavidad. Dispone de tres botones y una rueda de desplazamiento hecha con goma blanda para facilitar el control.

Su forma es elíptica y es apto tanto para zurdos como diestros, ya que es simétrico. Para mejorar la portabilidad, su tamaño es reducido, aunque no es de los más pequeños que vas a encontrar en el mercado. Un detalle que puede agradar a más de uno, ya que el tamaño excesivamente reducido acaba resultando incómodo con el uso prolongado.

Lo mejor de todo, además del precio, es que el fabricante ha apostado por dar un toque de color al escritorio. Además de blanco y negro, lo encontrarás en una docena más de colores, incluido el rosa.





FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 79,90 € • WEB: www.logitech.com

Logitech Formula Force EX

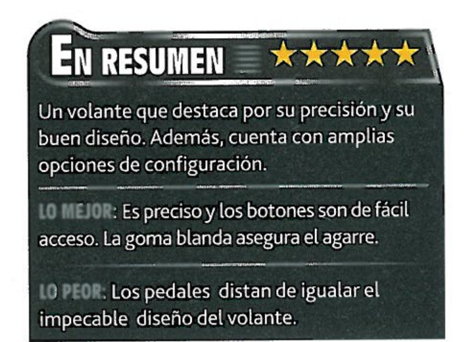
Siéntate al volante

Logitech ha actualizado su gama de volantes con este Formula Force EX. Después de su aventura con los caros Momo, el fabricante ha optado por ofrecer un precio asequible sin renunciar a la comodidad ni a la precisión. Este volante sigue estas premisas. Se trata de un dispositivo compacto, sin soldaduras en el plástico y recubierto con dos zonas de agarre de plástico blando y antideslizante. Algo que contrasta con los pedales. Éstos son algo más toscos en cuanto a acabados. La base es holgada e incluso cuenta con un espacio para descansar el pie izquierdo.

El tamaño del volante es suficientemente grande como para que resulte cómodo de manejar incluso en sesiones prolongadas. En la parte inferior de la base se encuentran dos puntos de sujeción que permiten asir el volante a la mesa eficientemente. Dado el considerable tamaño del periférico, tendrás que hacer sitio en tu escritorio.

En el volante hay diez botones y una cruceta de dirección de ocho posiciones. Algo muy útil para poder realizar cambios de cámara durante la conducción. Esta cruceta y seis de los botones se encuentran al alcance de los pulgares. Por su parte, conviene que dediques los cuatro botones de la parte baja a funciones secundarias, ya que acceder a ellos no es tan fácil. En la parte posterior del volante se encuentran dos palancas concebidas para cambiar la velocidad del vehículo.

La tecnología Force Feedback se encarga de dar mayor realismo a los juegos, aunque no es uno de los elementos que más destaca del producto. A la hora de conducir, tanto pedales como volante, ofrecen una excelente precisión. En parte se debe al amplio recorrido de los ejes. En definitiva, se trata de un excelente volante que dará mayor realismo a tus juegos de carreras.



EN RESUMEN ★★★★★

Un volante que destaca por su precisión y su buen diseño. Además, cuenta con amplias opciones de configuración.

LO MEJOR: Es preciso y los botones son de fácil acceso. La goma blanda asegura el agarre.

LO PEOR: Los pedales distan de igualar el impecable diseño del volante.

FABRICANTE: Saitek • PRECIO: 34,95 € • WEB: www.corporate-pc.es

Saitek P2600 Rumble

Que empiece el espectáculo

Jugar a los títulos de acción con un pad es poco habitual entre los usuarios de ordenador. Aun así, Saitek lleva tiempo intentando convencernos para que les demos una oportunidad. Este mando dispone de un botón para activar la función FPS especialmente concebida para los títulos de acción. El mando analógico toma el control del ratón con precisión. No obstante, si no estás acostumbrado a manejarte con estos dispositivos, te será complicado al principio. Este gamepad viene acompañado con el software Saitek Smart Technology, que permite configurar las funciones de los botones y la precisión de los ejes. Con él, es posible crear perfiles para cada uno de los juegos que tengas instalados.

Además de los dos mandos analógicos, dispone de una cruceta de dirección digital, seis botones y cuatro disparadores. En la parte central se encuentran el conmutador de analógico a digital y la activación del Rumble, o sea, la vibración. Con este pad podrás sentir las vibraciones de los disparos y de los impactos que recibas. Son sensaciones variadas gracias a la tecnología Inmersion TouchSense que Saitek viene incorporando a sus dispositivos, capaz de interactuar con elementos como las texturas.

Podrás jugar cuanto quieras sin que te resulte incómodo, dadas sus generosas dimensiones. Dos zonas con goma blanda en los asideros mejoran el agarre. Sin duda, Saitek sigue pisando fuerte con sus versátiles mandos.



EN RESUMEN ★★★★★

Un pad cómodo de utilizar y con excelentes prestaciones tanto en lo que respecta a la precisión como a las vibraciones.

LO MEJOR: El programa que lo acompaña permite mejorar su rendimiento.

LO PEOR: Es fácil equivocarse de disparadores debido al mayor tamaño de los inferiores.

FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 69,99 € • WEB: www.logitech.com

Logitech Force 3D Pro

Un mando de altos vuelos



Sigue la evolución de los joysticks de Logitech. El Force 3D Pro es la máxima representación del Force Feedback en estos dispositivos. De hecho, sus motores precisan de alimentación extra para ofrecer unas vibraciones realistas. La palanca carece de consistencia sin la consabida alimentación. Así que, además del cable USB, deberás tener el de alimentación sobre el escritorio.

La peana es muy amplia y ofrece una gran estabilidad. En su lateral izquierdo se encuentran seis botones, mientras que en la parte trasera está el acelerador. El diseño no invita a los zurdos, pero permite un fácil acceso a todos los botones de la base. No en vano, el mando cuenta con un diseño ergonómico y resulta cómodo de manejar incluso en sesiones prolongadas. Junto al saliente del pulgar se encuentra un botón. En la parte superior están alojados cuatro botones más, la cruceta de dirección de ocho posiciones y el consabido disparador. Todos ellos de fácil acceso.

En general, el mando ofrece una respuesta precisa. Curiosamente, el recorrido de la palanca es asimétrico. Es decir, cuenta con mayor recorrido hacia adelante que hacia atrás. Esto limita los movimientos bruscos para elevar el avión en los simuladores de vuelo. También incorpora eje de rotación para el control del timón. El programa que lo acompaña permite la configuración tanto de los ejes como de los botones. Incluso permite la creación de perfiles para tener el mando listo en cada juego. De hecho, es un mando versátil que se adapta tanto a simuladores de vuelo como a títulos más arcade.

EN RESUMEN ★★★★☆

Un joystick versátil con un Force Feedback que hace vibrar. Quizá lo más disuasorio sea su precio, aunque es razonable.

LO MEJOR: Su diseño ergonómico y la buena disposición de los botones.

LO PEOR: Precisa de alimentación, así que tendrás más cables en el escritorio.

FABRICANTE: Acer • PRECIO: 1.199 € • WEB: www.acer.es

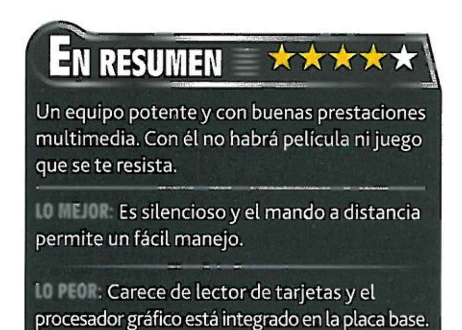
Acer Aspire L200 Living Center

Un aliado en tu salón

Que su tamaño no te confunda. A pesar de tratarse de uno de esos ordenadores concebidos para el salón, en su interior alberga un procesador Athlon 64 3200+, 512 MB de memoria RAM, un disco duro S-Ata de 160 GB, sonido 5.1, sintonizador de TV (digital y analógico), grabadora dual y procesador gráfico ATI Xpress 200 con 128 MB de RAM. Añádele el sistema operativo Windows XP Media Center Edition 2005 y tendrás una máquina perfecta tanto para la reproducción de todo tipo de archivos multimedia como para juegos, ya que el procesador Xpress 200 se ha revelado como uno de los más eficientes procesadores gráficos integrados en placa. El equipo trae consigo un completo mando a distancia y un teclado inalámbrico con ratón incluido. De este modo es muy sencillo de manejar desde el sofá.

Sin muchas exigencias, el dispositivo ofrece un bajo nivel de ruido. Cuando exprimes algo más el equipo, el ruido aumenta debido al trabajo de los ventiladores, pero en ningún caso supera el nivel de 30 decibelios. Algo muy apreciable para un centro multimedia.

Las conexiones son otro de los elementos que destacan en este equipo. Dispone de conexión de red WiFi, ocho puertos USB (cuatro frontales y cuatro traseros) y dos puertos FireWire. Lo que se echa de menos es un lector de tarjetas de memoria. Sin embargo, el Aspire L200 es un completo centro multimedia que destaca por su potencia y sus reducidas dimensiones.



EN RESUMEN ★★★★☆

Un equipo potente y con buenas prestaciones multimedia. Con él no habrá película ni juego que se te resista.

LO MEJOR: Es silencioso y el mando a distancia permite un fácil manejo.

LO PEOR: Carece de lector de tarjetas y el procesador gráfico está integrado en la placa base.



FABRICANTE: LifeTech • PRECIO: 34,94 € • WEB: www.lifetech-world.com

Lifetech Flexcam+ 760MP

Incluso a oscuras

La oscuridad es tu peor enemigo en las videoconferencias. Por ello Lifetech se ha puesto manos la obra con su nueva webcam. Para solucionar el problema han incluido seis leds, que iluminan tanto la cara como el área de trabajo del videoconferenciante. Los tres primeros son infrarrojos para que la oscuridad no sea problema. Utiliza un sensor CMOS de 1,4 pulgadas que permite capturar imagen con una resolución de 1,3 megapíxeles. La resolución es de 640 x 480 píxeles tanto para imagen estática como para vídeo. En el caso de la primera es posible interpolarla hasta 1.280 x 1.024 píxeles. Para mejorar la calidad, las lentes son de vidrio. Como su nombre indica, está ubicada sobre un brazo totalmente flexible.





EN RESUMEN ★★★★☆

Imágenes de calidad incluso en condiciones de baja luz ambiental. El brazo flexible facilita la ubicación de la cámara.

FABRICANTE: Cyber Acoustics • PRECIO: 17,90 € • WEB: www.cyberacoustics.com

Cyber Acoustics HE-200

Ligeros ante todo



Los auriculares son un gran invento para usos prolongados. Su peso reducido y la buena calidad de audio son las razones más sólidas para apostar por estos auriculares. Sus altavoces de 40 mm reproducen un rango de frecuencia desde los 18 hasta los 20 KHz. Con ello, los bajos de los juegos cuentan con una buena reproducción. Para facilitar el control del dispositivo, incorpora un botón de volumen desde el que podrás modificar el nivel de audio sin dejar lo que estés haciendo. El fabricante incluye un conversor para la clavija jack que dota a los auriculares de una mayor versatilidad a la hora de emplearlo con aparatos varios.

EN RESUMEN ★★★☆☆

Unos auriculares ligeros y versátiles con una buena respuesta de sonido. Se echa de menos un micro.

FABRICANTE: Creative Labs • PRECIO: 59,99 € • WEB: es.europe.creative.com

Creative Labs HN-700

Sin estridencias

Si eres un viajero incansable, sabrás que a menudo escuchar música es un calvario debido a los ruidos externos. Creative ha reducido gran parte de este problema con estos auriculares. Disponen de un sistema de cancelación de ruido activo que se adapta según el nivel sonoro del entorno. En el auricular izquierdo encontrarás un botón de encendido y un control de volumen para ajustar el sonido. Claro que este sistema implica el uso de dos pilas que se ubican en dicho auricular. Además de este sistema, Creative ha mejorado la nitidez del sonido utilizando cable de cobre sin oxígeno y un conector chapado en oro. Los auriculares son plegables e incluyen bolsa de transporte.

EN RESUMEN ★★★★☆

Evitan eficientemente parte del ruido que nos rodea y ofrecen una calidad de sonido excelente. Su única pega es que son un poco aparatosos.

FABRICANTE: ADSTech • PRECIO: 99,90 € • WEB: www.adstech.com

Instant TV Cardbus

La TV te persigue

Si no puedes escapar de la parrilla televisiva ni cuando estás cara a cara con tu PC es por culpa de artilugios como éste. Se trata de una tarjeta sintonizadora para las ranuras PCMCIA que habitualmente incorporan los ordenadores portátiles. Con ella es posible sintonizar la televisión desde cualquier lugar. El software que la acompaña permite opciones de Time-Shifting y de captura de vídeo en el disco duro. También puedes programar la puesta en marcha de la grabación e incluso editar los vídeos almacenados. Lo malo es que no incluye antena y, sin ella, no siempre es posible recibir la señal adecuadamente. Un conector te permitirá unir la tarjeta con el conector de la pared.

EN RESUMEN ★★★☆☆



Cada vez es más sencillo disponer de televisión en cualquier lugar. Con este producto, un portátil y una toma de antena, bastan.

PC FÚTBOL 7.0

Aparquemos la objetividad por un instante. **Tal vez sea una aberración** pretender que el séptimo *PC Fútbol* es un clásico **a la altura de *Doom, Baldur's Gate*** o demás huéspedes de esta sección. Lo que tú quieras, pero pocos nos robaron tantas **horas de sueño**.

Los 90 no fueron de Nirvana ni de Bill Clinton. La década del nueve fue de los hermanos Ruiz, de Dinamic Multimedia y del mejor juego de gestión futbolística bajo la capa de ozono, *PC Fútbol*. Hasta muy entrada la década, el juego tuvo una trayectoria inmaculada, una retahíla de triunfos sucesivos sólo comparable a los éxitos del Real Madrid de Di Stefano, el de las Copas de Europa en blanco y negro.

¿Exageramos? Tal vez, pero es imposible no dejarse llevar por la hiperbólica nostalgia cuando hablamos de este juego, el responsable de nuestro fracaso escolar, de los impresentables plantones a nuestras primeras novias y también, sin duda, de nuestra primera úlcera, consecuencia de varias noches engullendo pizzas pasadas de alcaparras frente a la pantalla. *PC Fútbol* fue demasiado. Lo más. Una religión laica.

El último de Filipinas

Podemos discutir qué puesto ocupa *PC Fútbol 7.0* entre los títulos de la serie. Lo que ya no ofrece dudas es que se trata del último de los grandes. Lo siguiente fue el caos. Con la séptima edición, la saga aún no se había deslizado por la espiral del exceso de ambición. Conservaba su esencia. Simple, completo y capaz como pocos de alterar tus sinapsis neuronales y convertirte en un adicto.



Demostración empírica: el Chelsea ya ganaba títulos sin Mourinho.

Dicen los que saben de esto que el juego llegó a su cenit con la edición 5.0, que las dos que vinieron después se limitaron a mantener el tipo y la siguiente ya fue un desastre. Aquí discrepamos. No en el carácter desastroso de la entrega número ocho, sino en la tibia valoración de la seis y la siete, que para nosotros siempre fueron las mejores. En ellas, el equipo de Dinamic se acercó a ese Santo Grial evanescente que todos los juegos persiguen: el Supremo Equilibrio. Equilibrio entre profundidad de gestión y jugabilidad directa, rauda y rabiosa.

El *PC Fútbol* de esa temporada 98-99 fue el último que permitía liquidar un par de temporadas en una tarde. Prescindiendo del simulador, claro, y yendo directamente a la opción "Ver resultado". Que levante la mano qué adicto a este mítico



EL TÚNEL DEL TIEMPO

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Dinamic Multimedia • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1999

■ **¿QUÉ PASÓ?** Hablemos de fútbol. Temporada 98-99. El Barça del feo y marmóreo Van Gaal se llevó la liga de calle: 11 puntos sobre un Real Madrid cuya temporada consistió en presumir de Copa de Europa, la séptima, ganada el año anterior. El Mallorca de Cúper dio la sorpresa: tercero en la Liga.

■ **¿A QUÉ JUGABAMOS?** *Planescape: Torment, FreeSpace 2, Dungeon Keeper 2, Need for Speed: Road Challenge, Quake 3: Arena*... Todos estos títulos aterrizaron en nuestros PC en los doce meses que nos ocupan. Hubo propuestas para todos los gustos. Y aún hubo quien dijo que había sido un año de transición...



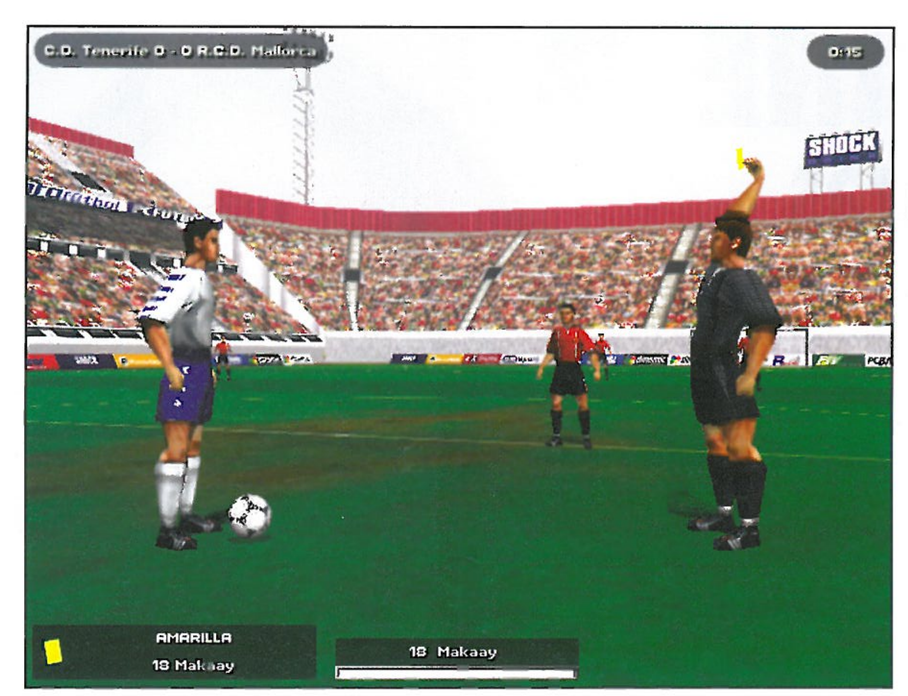
Con un par de ajustes tácticos, no hay equipo de jubilados indonesios que se resista.



Como verás, el consumo de anabolizantes estaba muy de moda.



Tres chicharros en el Heliodoro Rodríguez. Eso es poderío.



El juego duro se penalizaba con un rigor exagerado.



¿Figo goleando con la selección europea? Qué tiempos...

juego no lo hacía. La gracia nunca estuvo en esa torpe simulación 3D que tendía a ir a pedales incluso en el ordenador personal de Bill Gates. Quien te diga que ganó cuatro Copas de Europa de las de antes con el Logroñés en modo Simulación miente como un bellaco o duerme cada noche abrazado a su colección de *FIFA*.

Como la seda

La gracia estaba en asumir el control equipo. Este pedazo de software te convertía en entrenador, manager, déspota solitario y plenipotenciario. Tenías potestad absoluta para poner el mejor equipo posible sobre la cancha, comprobar con estoicismo si ganaba, perdía o empataba e ir planificando la siguiente temporada. Como novedad digna de mención, *PC Fútbol 7.0* introducía pequeños detalles capaces de enriquecer el juego sin complicarlo en exceso. Por ejemplo, podías hacerte rico especulando con el precio de las pastas de la cafetería y las vallas del fondo.

PC Fútbol 7.0 te convertía en entrenador, mánager, déspota solitario y plenipotenciario

El modo Entrenamiento seguía siendo sencillo y eficaz (la edición 8.0 lo complicó innecesariamente, forzando al jugador medio a dejarlo en manos de la inteligencia artificial y perderse parte de la diversión), el sistema de progresión y envejecimiento gradual de los jugadores era todo un hallazgo, la base de datos había sido afinada para que reprodujese mejor las características de los jugadores reales... Lo dicho, Supremo Equilibrio. Una perfecta conjunción astral que hizo de este *PC Fútbol* el más futbolero, el manager deportivo que mejor falseaba la realidad. Si hubiésemos dedicado esas tardes a redactar una tesis doctoral, hoy estaríamos escribiendo columnas de opinión en el *The New York Times*.

El clan de los Ruiz

Reyes del software nacional desde los tiempos de los Spectrum con teclas de goma, los hermanos Ruiz se tiraron una década larga secuestrándonos en nuestra habitación con juegazos de tantos quilates como *Abu Simbel: Profanation*, *Game Over* o *Army Moves*. Tras cerrar la primera versión de Dinamic en 1992, se reinventaron a sí mismos con una serie de juegos deportivos de leyenda. Todo empezó con *Simulador de fútbol profesional* y siguió con *PC Basket*. Luego vino *PC Fútbol*, el fenómeno multimillonario y la obra magna por la que siempre serán recordados. Tras varias temporadas en blanco, Gaelco y Planeta DeAgostini recuperaron la saga y ya han publicado las ediciones 2005 y 2006. Eso sí, sin los hermanos Ruiz, responsables ahora de FX Interactive.

ARMY MOVES



Seguro que el inventor del triple pivote defensivo jugó a *PC Fútbol*.



Despedir a esa horda de incompetentes era un placer celestial.

KEN LEVINE

Las ideas claras

Antes de ser diseñador, se ganaba las habichuelas como **guionista**. Por suerte para nosotros, Ken Levine **abandonó** el glytamour del **celuloide por** el píxel y **los videojuegos de altura**. Su carrera está decorada con **varios éxitos sonados** y esto no ha hecho más que empezar.

Siempre que le preguntan a qué se dedica, a Ken Levine le entran sudoraciones. No es que no sepa qué es lo que hace. Lo sabe y muy bien. Lo realmente difícil es definirlo. Según Ken Levine, la tarea de un diseñador pasa por conseguir que un juego sea divertido. Pero desde su punto de vista, el término *divertido* es extremadamente relativo. "Recuerdo estar jugando con mi Xbox a *Midnight Club 2* y pensar que ni en un millón de años sería capaz de diseñar un juego como aquel", confiesa. "No tengo ni idea de qué hace a un juego de deportes divertido. En cambio, sí tengo la capacidad para saber qué hace a los juegos de acción en primera persona, a los de rol o a los de estrategia juegos divertidos. Probablemente porque son los juegos que realmente disfruto".

A VUELTAS CON LAS PALABRAS

¿Y cómo comenzó Ken Levine a divertir a la gente? Es otro de los detalles que le cuesta explicar. Porque ni él mismo se lo esperaba. "Siempre fui un aficionado a los videojuegos. Pero me convertí en diseñador por accidente". Como apuntamos al comienzo, Levine comenzó su carrera como guionista. "Me dedicaba a reescribir guiones infames para Paramount mientras estaba en la universidad", recuerda. Afortunadamente, su vida como plumilla para los grandes estudios no duró demasiado.

A los veinte años, nos encontramos a un Ken Levine "descontrolado". "Fui diseñador gráfico, escribí en una revista... Un montón de cosas. Hasta los 30. Entonces me entró el pánico y decidí dedicarme a algo completamente en serio".

Gracias a un anuncio en la revista *Next Gen*, Levine descubrió que Looking Glass estaba buscando diseñadores de videojuegos. "No pude resistirlo. Era la compañía que había hecho dos de mis juegos favoritos de todos los tiempos: *Ultima Underworld* y *System Shock*". Nuestro hombre contestó al anuncio y dos semanas después recibió la respuesta. Lo invitaban a volar rumbo a Boston para asistir a una entrevista. "Creo que les impresionó mi pequeño flirteo con la industria hollywoodiense", recuerda. "A la semana me habían contratado".

Ken Levine entra en la industria del videojuego por la puerta grande: es el reponsable de gran parte de la historia y el diseño de *Thief: The Dark Project*. Pero lo mejor estaba por llegar. Pocos diseñadores tienen el privilegio de participar en la continuación de su videojuego favorito. Ken Levine tuvo esa suerte. Y por si fuera poco, crea una de las más terroríficas e inquietantes obras maestras del software lúdico. A él le debemos el diseño, la his-



Este diseñador comenzó su carrera en la industria del videojuego por accidente.

DE CARNE Y HUESO

HA PARTCIPADO EN...
System Shock 2, saga *Freedom Force*, *Tribes: Vengeance*.

SUS TRES JUEGOS FAVORITOS
XCom, *Rise of Nations* y *System Shock*.

Y SUS TRES PELÍCULAS
Muerte entre las flores, *12 Monos* y *Un romance peligroso*.

SU MÚSICA FAVORITA
Ningún grupo en concreto. Le pierde la música de los 60.

AHORA ESTÁ JUGANDO A...
Project: Snowblind, *Battlefield 2* y *Mercenaries*.

¿QUÉ HACE FALTA PARA SER UN BUEN DISEÑADOR?
Jugar. Si no juegas obsesivamente, no eres diseñador de videojuegos.

¿QUÉ ES LO QUE MÁS LE GUSTA DE SU TRABAJO?
La colaboración. Estar rodeado de expertos en su terreno.

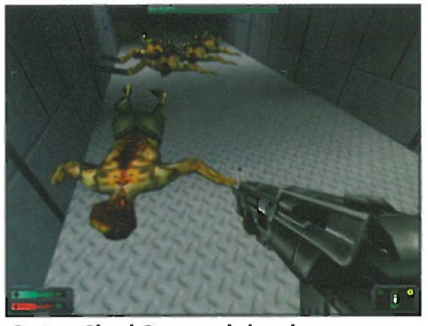
¿Y LO QUE MÁS ODIA?
Preocuparse por el dinero y tener que decir no a la gente.

¿HA CAMBIADO MUCHO LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO?
Muchísimo. Juegos que veías en el pasado ahora han desaparecido.



Para Ken Levine el secreto de un buen videojuego está en la colaboración del equipo.


A Levine le debemos la saga *Freedom Force*, un derroche de imaginación.

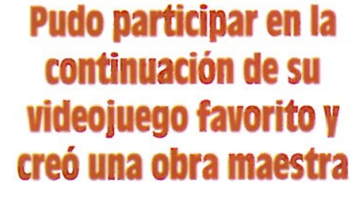

System Shock 2 es una de las obras maestras en las que participó Levine.

toria y práticamente todo el contenido de una joya como *System Shock 2*.

La sensación Star Trek

Al hablar de su trabajo, Ken Levine no puede disimular su entusiasmo. "Cuando era un chaval me encantaba ver *Star Trek* en la televisión. Adoraba aquella sensanción que tenía al verla. Todos aquellos tipos, verdaderos expertos en su trabajo, sorprendiéndote continuamente con su creatividad. Cuando estás trabajando con un buen equipo de desarrollo consigues esa misma sensación. La sensación *Star Trek*". Tal y como lo explica, suena más marciano que la propia serie. El caso es que, a tenor de su currículum, la fórmula funciona. Tras *System Shock 2* le toca el turno a otra maravilla. Mejor dicho, a un par. Nos referimos a la saga *Freedom Force*, ingeniosa amalgama de géneros tan divertida como original.

Cuando se le pregunta a Levine por el secreto de su éxito, el diseñador no duda ni un segundo. La colaboración. "Desarrollar un videojuego es un tarea de grupo. Un diseñador que se sienta en una esquina, él solo, y se pone a escribir un documento de diseño se llevaría una sorpresa desagradable a la hora de mostrar al equipo sus ideas. Los grandes juegos son grandes porque todo el equipo debe formar parte de él. Los que llevan la tecnología, el diseño, el arte".



Tiene las ideas claras. Es algo que se nota en los videojuegos que llevan su firma, pero también en sus declaraciones. "Para ser un buen diseñador de videojuegos es importantísimo jugar, incluso a los juegos malos", afirma. "Es más, yo diría que hay que jugar especialmente a juegos malos".

Dicho así, lo de ser diseñador suena fácil. Hasta divertido. Pero el propio Levine se encarga de ponernos con los pies en la tierra. "He visto a mucha gente que me dice: tengo una buena idea para un juego", afirma. "Vale. Muy bien. Francamante, me importa una mierda. Una gran idea no significa nada. Si tienes una idea que se pueda adaptar a la tecnología existente, que excite a tu equipo, que se pueda hacer en un plazo razonable y se ajuste al presupuesto, que sea competitiva y con la que puedas encontrar un editor... entonces sí tendrás algo". Lo dicho. Claro como una mañana de verano. Además, con fundamento.


Rise of Nations es uno de los juegos favoritos de Ken Levine.


Levine entró en el videojuego por la puerta grande con *Thief: The Dark*.

BANDEJA DE ENTRADA



Así da gusto, con **polémicas, desacuerdos y trifulcas dialécticas**, pero con mucha educación y un objetivo en común: **disfrutar de los juegos** de PC al máximo. **Ya quisieran** nuestros políticos tratar los asuntos de Estado con **el mismo rigor y** el mismo **buen rollo** que vosotros.

Hasta el parche

En su momento compré *Cossacks II: Napoleonic Wars* y tuve que devolverlo porque no me funcionaba. Y lo mismo me pasa con *Star Wars: Battlefront 2*, ya que me dice que una protección no se puede activar y el juego no arranca. Y dicen de la piratería... ¿Qué se puede decir cuando te gastas más de 47 euros en un juego original y no puedes jugar? ¿Por qué estos señores espían mi ordenador y lo rastrean sin mi consentimiento? Ya está bien del ultraje y de la violación de la intimidad, y más si pago por un juego que instala sin permiso programas espías que deciden tomarse la justicia por su mano. ¡Tanta ley y resulta que ni derecho tenemos a disfrutar de un rato de alegría en casa! El ciudadano a lo único que tiene derecho es a pagar un canon o, lo que es peor, a cerrar la boca y callar. Hay muchos tipos de dictaduras, ¿no creéis?
José María García (e-mail)

Creemos que tienes motivos para no estar contento con los productos que has pagado. Nosotros vemos las dos partes, la de las compañías inseguras por la piratería creciente y la de los usuarios, molestos porque les pasen cosas como a ti. En cualquier caso, como consumidor, tienes derecho a realizar la pertinente reclamación. Lo ideal sería que las protecciones jamás pisaran los intereses de un usuario legítimo.



Las cartas sobre el teclado

Tengo 14 años, soy un seguidor de vuestra revista y me gustaría felicitaros por ella. Por otra parte, me gustaría saber si actualmente hay algún juego relacionado con las conocidas cartas Magic o si van a hacer alguno, ya que soy muy buen aficionado a ellas.
Sergio Higuera (e-mail)

El más fiel es *Magic: The Gathering Online* (www.wizards.com/magic/playmagic), que permite jugar partidas en Internet y del que se está preparando la versión 3.0. Además, Atari publicó hace un par de años un curioso juego que combinaba acción y estrategia basado en el universo de estas cartas: *Magic: The Gathering Battlegrounds* (www.mtggame.com).

La dichosa caja X

No sé si alguien comparte mi miedo, pero a mí la llegada de la nueva Xbox 360 me parece que puede hacer mucho daño a los PC. Me asusta sobre todo que las compañías nos dejen de lado, ahora que la consola es nueva y promete el oro y el moro. No sé, a lo mejor son cosas mías. ¿Y si de verdad estas máquinas son tan potentes como un PC? Entonces ya tendremos que cerrar el chiringuito y dedicarnos al solitario online.
Gracia María. Sevilla

No hay motivos para el pánico. El PC sirve para muchas otras cosas que jugar y estará ahí durante muchos decenios. Además, por muy potente que sean las consolas,

LA CARTA DEL MES

La gamberrada por sistema

Supongo que lo sabéis de sobra. Los perlas de Rockstar están trabajando en un nuevo juego: *Bully*. En este juego te conviertes en un chico problemático que se dedica a hacer la vida imposible a cualquier niño empollón, siempre con violencia. No estoy en contra de este tipo de juegos, como muchos ya estarán pensando, pero, ¿no creéis que RockStar se está empezando a emocionar? En *GTA*, nos ponían del lado de mafiosos; en *The Warriors*, de pandilleros; ahora, de un adolescente liante. Todavía habrá alguna faceta por explotar en las que puedas pegar tiros, liarte a palizas con cualquiera, pero... creo que ya estamos probando demasiadas. Sólo quiero decir que el miedo a que los niños como yo imitásemos a CJ en *GTA* eran infundados, pero... ¿tan difícil será imitar al protagonista de *Bully*? Yo sólo digo que conozco a un par de estúpidos que si les pones delante ese juego son capaces de hacer alguna cosa que salga en él. Me parece mal que Rockstar siga vendiendo a niños juegos de adultos encubriéndose detrás del bonito PEGI, como ya dijo alguien de *PC Life*. Por cierto, ¿sabéis si se comercializará? Tengo esa duda.
M@ster Ángel (e-mail)

Suponemos que sí, que este título saldrá para PS2 y Xbox, aunque bastante más suave de lo que parece. En nuestra opinión, el juego puede ser todo lo escabroso que quiera. El problema es que caiga en manos equivocadas. Eso es lo que se debe evitar a toda costa. Dicho esto, esperemos a verlo, porque, aunque apostamos por la libertad, no todo vale.



LA IMAGEN

Y LES DIERON CALABAZAS. S. Genil (e-mail)

Un buen día a los desarrolladores de *Guild Wars* no se les ocurrió otra cosa que repartir calabazas. No es que se sacaran de la manga un suspenso general, no, es que son muy sensibles y han adoptado la festividad de Halloween como suya.

nuestros ordenadores evolucionan con tan sólo cambiarles una pieza. De hecho, cualquier consola se queda tecnológicamente desfasada durante su fase de gestación.



Queremos guerra

Me gustan mucho los juegos de estrategia, pero los que tengo son de ambientación fantástica o medieval. Por eso me interesa tanto saber si hay algún pack con *Blitzkrieg* y todas sus expansiones o si va a salir alguna nueva, porque no quiero comprarlas por separado (son algo difíciles de encontrar). Si no existe tal pack, me gustaría que me recomendarais algún otro juego.
Nicolás Lange (e-mail)

Hoy es tu día de suerte. Existe un pack llamado *Blitzkrieg Anthology* que incluye: *Blitzkrieg*, más las expansiones *Burning Horizons*, *Rolling Thunder* y, por último, *Iron Division*. Si tienes dificultades para encontrarlo en tu tienda habitual, prueba en Internet. Si lo prefieres, acaba de publicarse *Blitzkrieg 2*, la secuela, un título excelente y que analizamos en el número anterior.

Un poco de todo

Me temo que toca una de cuestiones variadas y poco relacionadas. Empiezo por la Fórmula 1: Supongo que habrá una explicación razonable y la habréis dado alguna vez, pero ¿por qué PlayStation puede tener un juego de Formula 1 y nosotros no? Abundando en el tema: ¿se os ha ocurrido intentar aprovechar el tirón de Fernando Alonso y demás y hacernos felices consiguiéndonos *Grand Prix 4*? No sé cómo va lo de los derechos y demás, pero sí que parece ser un título completamente desaparecido del mercado.
Luego hay algunos juegos que me pregunto si se ha llegado a hablar de secuelas o si definitivamente podemos olvidarlos. ¿Qué fue de *Battlezone II: Combat Commander* y *Star Trek: Bridge Commander*? ¿Sabéis si habrá algún *Airborne Assault* más y si alguien lo distribuirá por aquí? Siguiendo con el tema: ¿alguna posibilidad de que nos consigáis *Battlezone II*?
Para acabar os propongo dos artículos: El primero sobre la serie *UFO* al completo ahora que ya está en el mercado *UFO: Aftershock*. A ver si así me aclaro un poco las ideas, porque son muchos títulos diferentes y un buen número de años. El segundo sobre *Star Control 2*, más que nada porque ya tenemos un gran remake disponible en Internet y habría que hablar de él.
Víctor Aramendia (e-mail)

Bien, vamos por turnos. Desde ahora *Grand Prix 4* y *Battlezone II* se unen a los candidatos a juego del mes. De la burocracia nos encargamos nosotros. Lo de la Formula 1 es muy sencillo: una cuestión de millones, los que Sony paga a la FIA para tener la licencia en exclusiva para su consola. Sobre una nueva entrega de *Battlezone*, nada más que rumores y bulos, otro tanto de lo mismo sobre *Star Trek: Bridge Commander*. En cuanto a lo último de *Airborne Assault*, que versará sobre la conquista del Egeo, su salida es inminente, pero lo del distribuidor en España llevará más tiempo. Puedes consultar los foros de www.matrixgames.com. Nos anotamos las dos últimas peticiones.



Pardillos somos todos

He picado como un pardillo y he comprado la reedición de *Day of Defeat*. Cuál fue mi sorpresa al instalarlo y comprobar que es una versión anterior a Steam y por supuesto necesita de alguna actualización... ¿o no? Tengo *Counter Strike: Condition Zero* instalado, con su correspondiente cuenta Steam. La pregunta es: ¿Cómo hago para instalar *DoD* y tener ambos juegos en la misma cuenta Steam? Gracias de antemano y enhorabuena por vuestro trabajo.
David Martínez (e-mail)

En teoría, sólo debes bajarte los packs de los mods que desees jugar. Pongamos como ejemplo *Counter Strike 1.6* y *Day of Defeat 1.1*. Una vez descargados ambos, instalas solamente uno, por ejemplo el de *DoD 1.1*. Cuando hayas instalado este pack, instala el pack de *CS 1.6*, pero en un directorio distinto al de *DoD 1.1*. Después



ve al directorio donde hayas instalado *CS* y copia el archivo counter-strike.gcf (está en Steam\SteamApps). A continuación pega este archivo en la misma carpeta, pero dentro del directorio donde habías instalado *DoD 1.1*. Para acabar, simplemente inicia Steam y espera a que éste te actualice ambos mod (no enteros, sólo los parches para bugs).

Conversiones S.A.

El otro día, jugando una demo de un juego del que no quiero acordarme, tuve que dejarlo porque no tenía un pad. ¿Desde cuándo es imprescindible tener un mando como el de las consolas para jugar como Dios manda? Pues, por lo visto, desde hace unos meses, porque a otros colegas les pasa lo mismo no ya con demos, sino con juegos, que es peor. Lo he visto con mis propios ojos: juegos con gráficos de consola, controles de consola y hasta los mismos menús de las consolas.
Me parece normal que las compañías quieran sacar sus juegos en todos los formatos posibles, pero es una pena que con la capacidad de los PC se nos presenten verdaderas patatas sacadas de máquinas que no dan para más. Queda ahí mi queja, si es que sirve de algo.
Santi Rivas (e-mail)

Aunque no se trata de algo generalizado, como parece deducirse de tu carta, sí que ocurre con más frecuencia de la deseada. Pero ojo, no creas que tu queja no sirve para nada.



EL CONTRAPUNTO

Una guerra perdida

Me lo habéis puesto fácil. Esto son extractos de vuestro propio análisis: "Nula innovación", "problemas con el juego en más de un PC", "al final acaba haciéndose repetitivo", "al carro de los defectos hay que sumar los gráficos". Podría continuar, pero creo que ya os he dejado suficientemente en evidencia. Después de soltar estas lindezas, vais y le ponéis un 8 a *Brothers in Arms: Earned in Blood*. Y, también según vosotros, esa nota corresponde a un juego "muy, muy bueno... Un título casi redondo". ¿Cómo es posible?
Me he pasado el juego en un día y añadiría unos cuantos detalles más a vuestra lista de críticas. Pero, para no extenderme más, diré que lo peor de todo es que nos intentan colar como secuela algo que no pasa de expansión de medio pelo.
Señores, háganse mirar las puntuaciones.
Miguel Remón (e-mail)

Sí, eso dijimos, no mientes, sólo lo sacas de contexto. El juego, pese a ser extremadamente continuista, conserva todas las virtudes del original, y eso también cuenta. Supone una alternativa diferente dentro de los títulos de acción histórica y, como también decíamos en el análisis "es una apuesta segura". Sin acritud.

Sin vosotros, la industria del videojuego no tendría sentido.

Par o nada

Tengo dos cuestiones. La primera, ¿cuándo podremos disfrutar de *El Padrino*? Y, otra duda, que en realidad no es una pregunta. Todavía no me he decidido a comprar *The Movies*. Vuestro análisis es muy positivo, pero me gustaría conocer vuestra opinión: ¿veis posibilidades a este juego fuera del PC de cada uno? Me explico, ¿creéis que se formará una comunidad online? De ser así, seguramente me animaría a jugarlo. Gracias.
Joaquín Bustos. Madrid

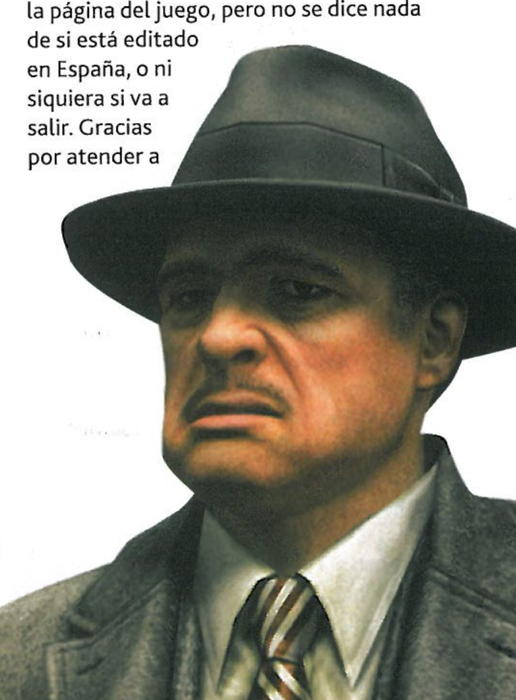
Si nada se tuerce, en marzo de este mismo año deberíamos disponer de *El Padrino*. Respecto a *The Movies*. Hombre, éxito está teniendo: en su web movies.lionhead.com y sólo en las dos primeras semanas: 12.000 películas de más de 5.000 usuarios y 60.000 votos. Además, tienes una comunidad española que abrió sus puertas a finales de noviembre: www.silencioserueda.com. Ya lo ves, será por movimiento...

Cuentos polacos

Me gustaría haceros una consulta: ¿Sabéis algo sobre un juego llamado *The Witcher*? Al parecer está basado en unos libros polacos (La Saga de Geralt de Rivia) de un escritor cuyo nombre no recuerdo (estos



polacos, vaya nombres que se gastan...). He estado mirando por la Red y he visto la página del juego, pero no se dice nada de si está editado en España, o ni siquiera si va a salir. Gracias por atender a



mis dudas, y mucha suerte con la revista, aunque no creo que os haga demasiada falta.
Álex Oubiña (e-mail)

Gracias a ti por la confianza. Nosotros también creemos en vosotros. *The Witcher,* basado en los libros de literatura fantástica de Andrzej Sapkowski, utilizará el motor de Bioware Aurora. Podremos disfrutar de él pronto, pero aún no podemos decir cuándo.

Desacuerdos con remedio

Me gusta vuestra revista, pero no sé si va a ser siempre así. Últimamente veo que dais mucha más cancha a juegos comerciales y ligeritos que a otros títulos con mucha menos publicidad. Vaya, que os dejáis llevar por los colorines antes que por otros aspectos. Un ejemplo es *FEAR*, lo he jugado y, la verdad, no entiendo tan buena nota. Sí, mucha atmósfera y detallitos gráficos, pero ¿qué pasa con el juego? Y luego os pirran todos los juegos que tengan una pelotita de por medio, sobre todo si son de Electronic Arts. ¿A quién le interesa el hockey en España? ¿Hay alguien que soporte un *John Madden*? La verdad es que no entiendo por qué se le da tanta importancia a este tipo de juegos, con lo de buenos títulos de rol online, estrategia y simulación que hay…
Mariano Salas (e-mail)

Con todos los respetos, Mariano, no estamos de acuerdo. Si por algo se caracteriza esta revista es por dar cabida a todo tipo de géneros siempre que haya un mínimo de calidad, claro. ¿O es que no has visto el espacio dedicado a los simuladores de vuelo del número anterior? Además, la actualidad siempre marca los contenidos. ¿No pretenderás que cada mes saquemos el análisis de *Gary Grigsby's World at War* (estrategia por turnos, minoritario y gran juego)?

Vuelta atrás

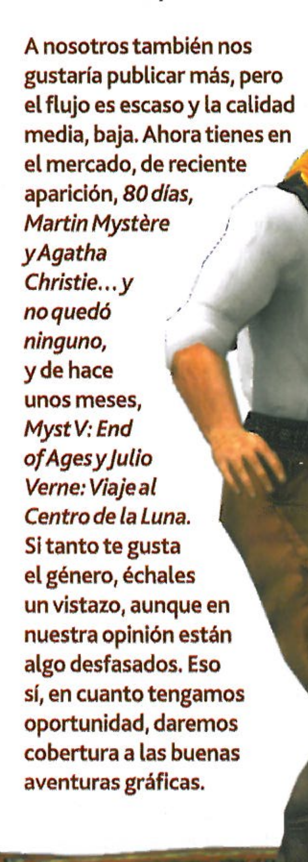
No sé qué os va a parecer mi propuesta. A lo mejor os suena a desfase. Veréis, tengo ya mis 35, camino de 36, y soy de los que nació con una recreativa pegada a los dedos. He venido jugando a todo desde siempre. Sí, fui de los que probó las primeras Atari y pasó por todo el recital de Amstrad, Nintendo de 8 Bits, Megadrive de Sega, la primera Playstation y, por encima de todo, el PC. Ése es el único de mis compañeros virtuales que desde hace unos 12 años me sigue a todas partes. Pues bien, todo este rollo viene a cuento de pediros en lugar de juegos de hace un par de años, que seguro que os cuestan una pasta (tengo un colega que trabaja en la competencia jejeje), un recopilatorio de lo mejor de los tiempos de Amstrad, Spectrum, Commodores y MSX. O, en su defecto, aquellos primeros juegos para PC que casi no necesitaban de instalación. Por decir alguno, se me ocurre ahora mismo *Maniac Mansion*, *Day of the Tentacle* o *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. No sé qué os parece esta idea.
Claudio Acero (e-mail)

Como mínimo se nos ocurren dos razones para no poder satisfacer tus deseos. Primero está el tema Abandonware: ¿son estos títulos realmente Abandonware o es que a las compañías les importan un bledo y consienten su pirateo? En cualquiera de los dos casos, las gestiones para publicarlos por nuestra parte no distarían nada de lo que hacemos con el resto de títulos. La segunda es que apostamos por lo nuevo. Sudarías tinta para conseguir hacer funcionar muchos juegos clásicos en tu actual PC.

Más aventura

Como buen aficionado a la aventura gráfica que soy, echo de menos algún que otro título del género en vuestra revista. ¿Qué os pasa que no sacáis nada al respecto? Por lo demás, me encanta vuestra revista.
Sebastián Llopis. Alicante

A nosotros también nos gustaría publicar más, pero el flujo es escaso y la calidad media, baja. Ahora tienes en el mercado, de reciente aparición, *80 días*, *Martin Mystère* y *Agatha Christie…* y no quedó ninguno, y de hace unos meses, *Myst V: End of Ages* y *Julio Verne: Viaje al Centro de la Luna*. Si tanto te gusta el género, échales un vistazo, aunque en nuestra opinión están algo desfasados. Eso sí, en cuanto tengamos oportunidad, daremos cobertura a las buenas aventuras gráficas.



DATOS



PARTICIPA

Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.



A TODA MÁQUINA



Las consultas de este mes no ofrecen lugar a dudas: hay rácanos que **no se gastan un céntimo en el ordenador**. Tampoco hace falta. **Los reyes Magos son muy "apañaos"**. Sólo es cuestión de encomendarse a San Camello y **tener un poco de fe**.

De tiendas

Voy a actualizar mi ordenador y estoy indeciso con la tarjeta gráfica. El equipo que tengo pensado es éste: placa Gigabyte GA-K8NMF, procesador AMD Athlon 64 Venice, dos módulos de RAM Kingston de 512 MB y (aquí esta el lío) tenía pensado poner la PNY GeForce 6200 AGP8x que comentasteis en el número de octubre. Pero me ha llegado el rumor de que quizá no tire bien con esa placa no sé por qué, pero en fin. En cambio he pensado en la MSI NX6800TD-128. Necesito vuestras sugerencias y si haríais algún cambio, si es de la tarjeta, que no pase de 180 euros. También preguntaros qué fuente de alimentación le pongo.
Javier Giraldo (e-mail)

Como bien apunta el rumor, la tarjeta de PNY es incompatible con esa placa. Esta tarjeta gráfica funciona en puertos AGP y la placa que propones está equipada con el puerto PCI-Express. Así que lo mejor es que encamines tus pasos hacia la tarjeta de MSI, que sí es compatible con PCI-Express. Otro detalle que debes tener en cuenta es la memoria RAM. La tarjeta permite hasta 4 Gigabytes de memoria repartidos en cuatro módulos. Así que si ya estás decidido por 1 GB (2 x 512 MB), lo mejor sería adquirirlos en un solo módulo para no comprometer futuras ampliaciones de memoria. Sobre la alimentación, a partir de las tarjetas 6800 es mejor utilizar fuentes de alimentación de 350 W o superiores. En cualquier caso, deja que los profesionales te asesoren para no llevarte sorpresas desagradables.



Al carajo

Como veo que soléis tener solución a todos los problemas, aquí os expongo el mío: mi máquina es un AMD Athlon 64 3000+,1 GB de RAM y una Radeon 9600 256 MB con sus controladores actualizados. Trabajo con XP y tengo problemas con *Caballeros de la Antigua República II*. Resulta que fui a la tienda con toda mi ilusión, me compré el juego y nada más llegar a casa me puse a jugar. Después de un tiempo, resulta que, cuando entro en el ascensor que me lleva al muelle de atraque de Peragus, me salta la pantalla de cargar partida y no puedo ni cargar partida ni salir ni nada, sólo pulsar Ctrl+Alt+Supr para abandonar la partida. He actualizado el juego y todo lo que había que actualizar. Sin embargo, no hay manera. A ver si vosotros me dais una solución.
Pedro Verdú (e-mail)

Oído al canto. Este tipo de fallos suelen estar más provocados por bugs en el código del juego que por razones de hardware. *CDLAR2* es un juego que tiende a colgarse después de largos periodos de uso. Por ello es aconsejable guardar a menudo la partida. ¿Has instalado los dos parches oficiales del juego?

La memoria justa

En ordenadores actuales es habitual encontrar 1 o 2 GB de memoria, mientras que los requisitos recomendados de los juegos suele ser de 512 MB y las tarjetas gráficas tienen cada vez una mayor cantidad de RAM. Así que, ¿hasta qué punto vale la pena invertir en la memoria del ordenador? ¿Es importante a la hora de jugar?
Ángel Mª Santos (e-mail)

Tiene su influencia, aunque en ocasiones no es determinante. El rendimiento depende del juego, de la cantidad de memoria y del tipo que sea. De entrada, cuanta más memoria, menos tiempo de carga. Además, sirve de desahogo a la tarjeta gráfica. De todas formas, en la actualidad 1 GB de memoria RAM DDR400 en el ordenador suele ser más que suficiente.

Protección

El otro día adquirí *Battlefield 2*. Lo instalé, puse su código original, lo configuré, etc. Hasta aquí todo bien, pero cuando voy a jugar me sale un aviso que dice que no funciona porque hay otro emulador de DVD funcionando y que inserte el CD original cuando ya está introducido. Yo lo pongo en la grabadora de DVD, y me han comentado que a lo mejor funcionaría si lo pusiera en un lector de DVD normal, pero no sé qué hacer. Sólo era para ver si me podíais echar un cable para disfrutar de este juegazo.
Alejandro (e-mail)

Hay sistemas de protección que verifican la instalación de algunos programas de copia y de las denominadas unidades virtuales. En el caso de este juego, existe un parche que lo actualiza a la versión 1.03 y que soluciona varios

bugs. Alguno de ellos hace referencia a la comprobación del disco durante el arranque. Si este parche no soluciona el problema, tendrás que desinstalar las unidades virtuales de tu ordenador.

Texturas fugaces

Hace poco un amigo adquirió el juego *The Simpsons: Hit and Run*. Cuando juega no hay texturas: los coches son sombras, no hay casas y en el menú principal no aparece Homer cuando se supone que debería estar sentado en el sofá. Pero esto no es todo: además en los *GTA III* y *Vice City* los coches no tienen color. Todos son blancos exceptuando el taxi y el Cuban Hermes. Mi amigo tiene un AMD Athlon MMX 32 Now con 512 de RAM y una Geforce MX 4000 de 128 MB (estos datos son del diagnóstico DirectX). ¿Sabéis a qué se deben estos problemas y si tienen solución?
José Andaluz (e-mail)

El problema a esos males lo tendrás que buscar en la tarjeta gráfica. El modelo que comentas no es compatible con las tecnologías que hoy por hoy emplean la mayoría de juegos. En la actualidad, disponer de una tarjeta gráfica no compatible con DirectX9, como en el caso que nos expones, es sinónimo de problemas a la hora de jugar. Lo más recomendable es adquirir una nueva tarjeta gráfica para jugar en condiciones.



Quieto todo el mundo

Dispongo de un ordenador con procesador Intel Pentium IV a 2,66 GHz, 256 MB de memoria RAM, tarjeta gráfica nVidia GeForce 4 MX 440, monitor Samsung SyncMaster 753s y sistema operativo Windows XP Pro. Mi problema es que el ordenador se queda colgado. Este problema me ocurre sólo cuando estoy jugando. ¿Puede que sea un calentamiento de la tarjeta gráfica o un problema del monitor? Hace más o menos medio año me pasó lo mismo pero no era sólo con los juegos, lo llevé a reparar y el problema se solucionó, pero me vuelve a pasar, y la única manera de que vuelva a operar es reiniciándolo.
Manuel Vila (e-mail)

Si se tratara de un problema de temperatura, deberías dejar el PC apagado un rato para que volviera a funcionar. La temperatura no desciende de golpe cuando apagas el ordenador. En tu caso, creemos que el origen del problema está en la propia tarjeta de vídeo. Probablemente juegos actuales, que utilizan DirectX9, le acarreen algún que otro dolor de cabeza. Si el servicio técnico al que enviaste el equipo te solucionó el problema, no estaría de más que volvieras a ponerte en sus manos. De paso, puedes actualizar tu tarjeta gráfica.

Y un jamón

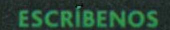
Quiero daros la enhorabuena por la resurrección de todos los que formáis parte de esa revista. Ánimo a todos, a los viejos y a los nuevos. No os olvidéis de que "alguien" os prometió un jamón y me parece que nada de nada.
Bueno a lo mío: tengo un ordenador AMD 64 3800, placa base MSI K8N Neo4 Platinum Edition, tarjeta gráfica Powercolor Radeon X850 XT con 256 MB y 2 GB de RAM. ¿Qué debería cambiar para poder jugar con el máximo de efectos activados a los juegos de nueva hornada tales como *FEAR*, *Age of Empires III*, *Quake 4* o *Call of Duty 2*? ¿Existe algún emulador para PC de la XBOX que permita jugar a *Halo 2*?
Un saludo a todos, felicidades por la revista y no olvidéis el jamón.
Francisco Gómez. Pontevedra

Nos encanta darte una buena noticia: con el equipo de que dispones deberías poder jugar sin problemas a todos los juegos que mencionas con el único límite de la resolución soportada por tu monitor. Sobre el tema del emulador... desconocemos si existe un emulador para que puedas jugar a *Halo 2*. Como muy bien apuntas, lo del jamón está pendiente. Esperamos que estas Navidades se salden las deudas. No estamos dispuestos a pasarnos un año más mascando regaliz.

De compras

Soy muy jugón y tengo un ordenador desfasado. Con la proximidad de las navidades, he pensado en cambiarme el procesador y la placa base intentando cambiar el menor número de componentes. Tiene un procesador Micro Intel P4 1,5 GHz socket 428, con una ATI Radeon 9550 256 MB, 1280 MB DDR 400 Infineon de RAM, un disco duro de 40 GB UDMA y todo montado sobre una placa base P4 QDI platinix2 socket 478. He pensado cambiar a una placa base AMD y a un procesador Athlon sobre los 2,8 y 3,2 GHz. La verdad es que no me gustaría gastarme más de 300 euros.
Oca (e-mail)

Una buena opción es apostar por una placa base Asus A8V Deluxe (cuyo precio ronda los 100 euros) y un procesador Athlon 64 3200+ (unos 190 euros). Con esta placa podrás aprovechar la tarjeta gráfica y los módulos de memoria. No obstante, ten en cuenta que para futuras actualizaciones de la tarjeta gráfica es posible que necesites cambiar de nuevo la placa para disponer de un puerto PCI-Express y así sacarle el máximo partido a los gráficos. Las tarjetas AGP tienden a la desaparición.



DATOS

ESCRÍBENOS

A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.



Menú navideño. Como primero, **cóctel de demos** de lo más variado: secuelas con solera, grandes taquillazos y trepidantes novedades. Como **plato fuerte, el juego completo**, una versión muy divertida y fresca de la Segunda Guerra Mundial. **Los extras son el postre**.

CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO:
- WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND

DEMOS:
- CIVILIZATION IV
- QUAKE 4
- LAS CRÓNICAS DE NARNIA
- TOCA RACE DRIVER 3
- HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO
- LEGION ARENA
- STARSHIP TROOPERS demo 2
- CHICKEN LITTLE
- WORLD RACING 2 demo 2
- CALL OF DUTY 2
- LAND OF THE DEAD
- TOTAL EXTREME WRESTLING 2005
- LAW & ORDER: CRIMINAL INTENT
- PSI: SYBERIAN CONFLICT
- SCRATCHES
- SUPER TAXI DRIVER 2006

PARCHES:
- NEED FOR SPEED: MOST WANTED v.1.3
- GTR v.1.5
- WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR v.1.41
- FIFA 06 v.1.1
- CIVILIZATION IV v.1.09
- BATTLEFIELD 2 v.1.12
- SPELLFORCE PLATINUM EDITION Launch Patch
- THE MATRIX: PATH OF NEO Patch 1
- UFO: AFTERSHOCK v.1.1

EXTRAS:
- HALF-SCALE MOD para Warhammer 40,000: Dawn of War
- S.S.F. REALISM v.2.1 MOD para SWAT 4
- COMBINE DESTINY EXE MOD para Half-Life 2
- WORLD WAR 2 v.2.06 MOD para Rise of Nations
- DIVINE RIGHT v.1.0 MOD para Warcraft III
- TOWER DEFENSE: TRINITY FORCE v.2.0 MOD para C&C: Generals
- Q4GIB v.1.25 FINAL MOD para Quake 4
- FONDOS
- VÍDEOS

UTILIDADES:
- ATI CATALYST 5.2 (WIN ME)
- ATI CATALYST 5.10 (WIN XP 2K)
- ATI CATALYST 5.12 (WIN XP 64 BITS)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 9X ME)
- NVIDIA FORCEWARE 81.95 (WIN XP 2K)
- NVIDIA FORCEWARE 81.95 (WIN XP 64 BITS)
- DIRECTX 9C
- QUICKTIME V. 6.5.2
- ADOBE ACROBAT READER 7

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

JUEGO COMPLETO





WORLD WAR II
Frontline Command

Tras su notable *Z: Steel Soldiers*, los legendarios diseñadores de The Bitmap Brothers abordaron un nuevo juego de estrategia. Para no repetirse, abandonaron escenarios de corte futurista y se sacaron de la manga un juego que, al menos en cuanto a ambientación, era diametralmente opuesto a su anterior creación. Porque este *Frontline Command* te invita a viajar de nuevo al conflicto armado que más videojuegos ha conocido: la inevitable Segunda Guerra Mundial.

Este particular regreso a primera línea de fuego se olvida por completo de la gestión económica. Al igual que *Steel Soldiers*, *Frontline Command* es un juego directo, accesible y eminentemente táctico. De lo que se trata aquí es de manejar a una serie de unidades, cada una con sus diferentes características y utilidades dentro del campo de batalla.

SÓLO CON LOS GANADORES

La campaña de este juego está protagonizada por los soldados aliados. Es precisamente a este grupo de hombres a los que deberás conducir hasta la victoria a través de una campaña que se encuentra dividida en diferentes bloques. En la llamada Campaña


En las ciudades nunca se sabe por dónde puede salir el enemigo.


En esta guerra el terreno es algo más que una pieza de decorado.


Cuida la posición y formación de tus soldados si no quieres acabar en cuadro.


Prepárate a controlar unidades de infantería, tanques y cañones de campaña.


El juego ofrece un buen número de variadas misiones.

GENERO: Estrategia
DESARROLLADOR: The Bitmap Brothers
REQUISITOS: PII 500 MHz, 128 MB de RAM, 750 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.
INSTALACIÓN: D:\Install.exe

CONTROLES

El juego se controla con el ratón y algunas teclas. Aquí tienes las que más utilizarás en el juego. Puedes consultar el resto de opciones de control en el menú de control o en el manual del juego.

Barra espaciadora: Seleccionar / cancelar selección actual / última selección • **CTRL + 0-9:** Crear grupo • **Teclas del cursor:** Mover cámara • **Re Pág:** Alejar zoom • **Av Pág:** Acercar zoom • **Esc:** Menú de la partida • **F5:** Guardar partida • **F6:** Cargar partida

Recluta (12 misiones divididas en cuatro bloques) viajarás desde Francia hasta Alemania, mientras que en la Campaña Veterano (25 misiones divididas en cinco bloques) arrancas del norte de Francia y avanzas hasta lo más profundo de Alemania, justo hasta el final de la guerra.

La estructura del juego es muy sencilla: cuando comienzas un bloque, puedes elegir entre dos misiones y, a medida que las vas completando, otras quedan disponibles. O sea, que para avanzar en la trama tienes que terminar forzosamente cuatro misiones de cada bloque.

Aunque suene un poco complicado, te aseguramos que no lo es. De hecho, si algo caracteriza a este juego es su extrema sencillez. Y para ejemplo, ahí tienes el sistema de control. Igual que *Z: Steel Soldiers*, *Frontline Command* es un juego rápido que no se pierde por alambicados sistemas de opciones. De hecho, está diseñado para que las partidas sean vertiginosas y repletas de acción

Naturaleza protagonista

El terreno en el que combates es también otro personaje más del juego, no un simple decorado. De hecho, los accidentes geográficos pueden ayudarte o condenarte en una batalla determinada e influyen en la capacidad de reacción de tus hombres. Más de una vez tendrás que replantearte tu ruta al tropezarte con un monte que tapa la visión de los soldados.

Un juego diseñado para que las partidas sean vertiginosas y repletas de acción

En *Frontline Command* puedes controlar unidades de infantería, tanques, cañones de campaña y varios tipos de vehículos de transporte y suministros. Para seleccionarlos basta con hacer clic sobre ellos. Una vez seleccionada, un icono que identifica a la unidad aparecerá en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Recuerda que no importa el número de soldados que formen un pelotón: siempre se identificarán con un solo icono. De hecho, al hacer clic en un miembro, todo el pelotón quedará seleccionado.


Frontline Command **es un juego eminentemente táctico.**

Las formaciones son también otro de los puntos a tener en cuenta.

Para moverte, simplemente tienes que hacer clic sobre el destino al que quieras enviar a tus hombres. Como tendrán que recorrer largas distancias, pueden avanzar corriendo, caminando o arrastrándose. Todas las unidades pueden atravesar arbustos, pero en determinados puntos del mapa tus hombres no pueden seguir avanzando. El cursor te lo indicará. Además, debes tener en cuenta que en *Frontline Command* la velocidad de tu ejército está sujeta a las llamadas *marcas de velocidad*, que determinan la rapidez con la que se mueven tus hombres en un medio concreto.

En definitiva, con *World War II: Frontline Command* descubrirás que no está todo dicho en los juegos de estrategia en tiempo real. Y es que salir de excursión a Berlín puede ser enormemente divertido.

DEMOS

CIVILIZATION IV

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Firaxis Games
EDITOR: Take Two
REQUISITOS: PIV 1,2 GHz, 512 MB de RAM, 735 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Sid Meier vuelve a la carga con una nueva versión de su emblemático *Civilization*. En esta demo podrás dirigir a una de las cuatro civilizaciones que ofrece, con sus respectivos e ilustres líderes, tanto en el tutorial como en una partida. Eso sí, en ambos casos el tiempo está limitado a 100 turnos. Así que aprovéchalos para expandir al máximo tu civilización. De eso se trata. La opción de explorar te será muy útil para descubrir los recursos del escenario y crear cerca nuevas ciudades. Cuantas más tengas, mayor será la evolución de tu civilización.





QUAKE 4

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Raven Software
EDITOR: Activision
REQUISITOS: PIV 2 GHz, 512 MB de RAM, 308 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón • **Apuntar:** Botón dcho. del ratón • **Cambiar arma:** Rueda desplazamiento

Vuelve a la palestra una de las sagas de acción con más solera. Después del paréntesis en el guión de *Quake III Arena*, Raven Software vuelve a desarrollar el conflicto entre humanos y stroggs. En la demo podrás jugar la primera misión del juego o acceder a dos escenarios para escaramuzas en modo multijugador. Los gráficos son espectaculares.



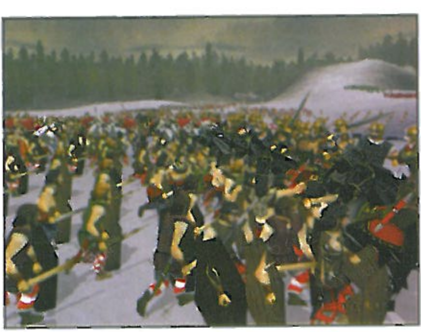
LEGION ARENA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Black Bean
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 366 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Las legiones romanas vuelven a invadir tu PC en un título de estrategia que presta más atención a la batalla que a la recolección de recursos. En la demo, podrás jugar con los latinos (también hay romanos y celtas) al tutorial y a una campaña de cinco escenarios. Una de las virtudes de este juego es su sistema de puntuación online para dirimir quién es el mejor estratega. Prepárate para carnicerías considerables.



STARSHIP TROOPERS Demo 2

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Strangelite
EDITOR: Empire Interactive
REQUISITOS: PIV 2 GHz, 512 MB de RAM, 491 MB libres, tarjeta 3D de 128 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Disparo secundario: Retroceso • **Cargar:** R

Una nueva demo basada en el nivel "La montaña de plasma" de *Starship Troopers*. El juego de Strangelite te permite experimentar plenamente y ampliar los eventos y las tramas desarrollados en la película de Paul Verhoeven. Por supuesto, encontrarás bichos a mansalva que te harán la vida imposible, así que prepárate para una dosis de acción frenética.



CHICKEN LITTLE

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Avalanche Software
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 235 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar / Escalar: J • **Saltar:** Barra espaciadora

Conviértete en el simpático pollito de la Disney y avanza en dirección al colegio. Si la primera subfase te servirá como introducción a la sencilla mecánica del juego, la segunda (conseguir dinero para la máquina de refrescos) ya exigirá una mayor destreza por tu parte. Adivina cómo: saltando, claro, pero también repartiendo mamporros y escalando por las tuberías.



LAS CRÓNICAS DE NARNIA: EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ARMARIO

GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Traveller's Tales
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 291 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Activar: U • **Ataque normal:** H • **Ataque potente:** J
Agruparse: K • **Apuntar / Bloquear:** Espacio
Seleccionar personaje: Ctrl. (izquierda)

Los niños Pevensie, cada uno con sus habilidades, protagonizan dos niveles del juego: "El lago helado" y "Rescatar a Edmund". En el primero manejas a todos los hermanos excepto a Edmund, al que sí puedes controlar junto a su hermano Peter en el segundo nivel.



TOCA RACE DRIVER 3

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 400 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor adelante • **Frenar:** Cursor atrás
Girar derecha: Cursor derecho • **Girar izquierda:** Cursor izquierdo • **Freno de mano:** Barra espaciadora

En esta demo te subes a una Honda Civic 2006 para correr en el circuito británico de Donington Park. Podrás acceder a carreras con otros rivales o de entrenamiento. Incluso podrás escoger el color y la decoración de tu Honda. Ya sabes: gas a fondo pero con ojo. No frenar a tiempo te costará un riñón, tanto literal como metafóricamente.



CALL OF DUTY 2

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Gray Matter Studios
EDITOR: Activision
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 650 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.



LAND OF THE DEAD

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Brainbox Games
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 201 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

TOTAL EXTREME WRESTLING 2005

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Grey Dog Software
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 700 MHz, 128 MB de RAM, 54 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0c.



HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: EA Games
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 1,2 GHz, 256 MB de RAM, 225 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Mover al personaje: Flechas de cursor • **Encantar:** C
Hechizar: X • **Acción:** Z • **Magicus Estremos:** S

El pequeño mago ha crecido y se muestra más propenso a la acción. Y es que en esta nueva entrega, EA ha apostado por introducir un mayor frenesí. En la demo podrás controlar a Harry, Hermione o a Ron en el primer nivel de sus nuevas aventuras. Mantén la varita en ristre, ya que la vas a necesitar desde el primer momento.



WORLD RACING 2 Demo 2

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Synetic
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 1,8 GHz, 256 MB de RAM, 164 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor arriba • **Frenar:** Cursor abajo
Giro a la derecha: Cursor derecha • **Giro a la izquierda:** Cursor izquierdo • **Freno trasero:** Barra espaciadora • **Volver a la pista:** R

Segunda demo de este completo juego de velocidad en el que llevar a cabo todo tipo de carreras tanto en circuitos como en carreteras abiertas al tráfico. En esta demo podrás competir en la modalidad "KO's Cup", o sea, que el último en llegar a la meta queda descalificado. Supuestamente compites en suelo italiano al volante de un señorial Skoda Octavia RS.



LAW & ORDER: CRIMINAL INTENT

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Legay Interactive
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 374 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

PSI: SYBERIAN CONFLICT

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Wireframe Dreams
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 320 MB de RAM, 442 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

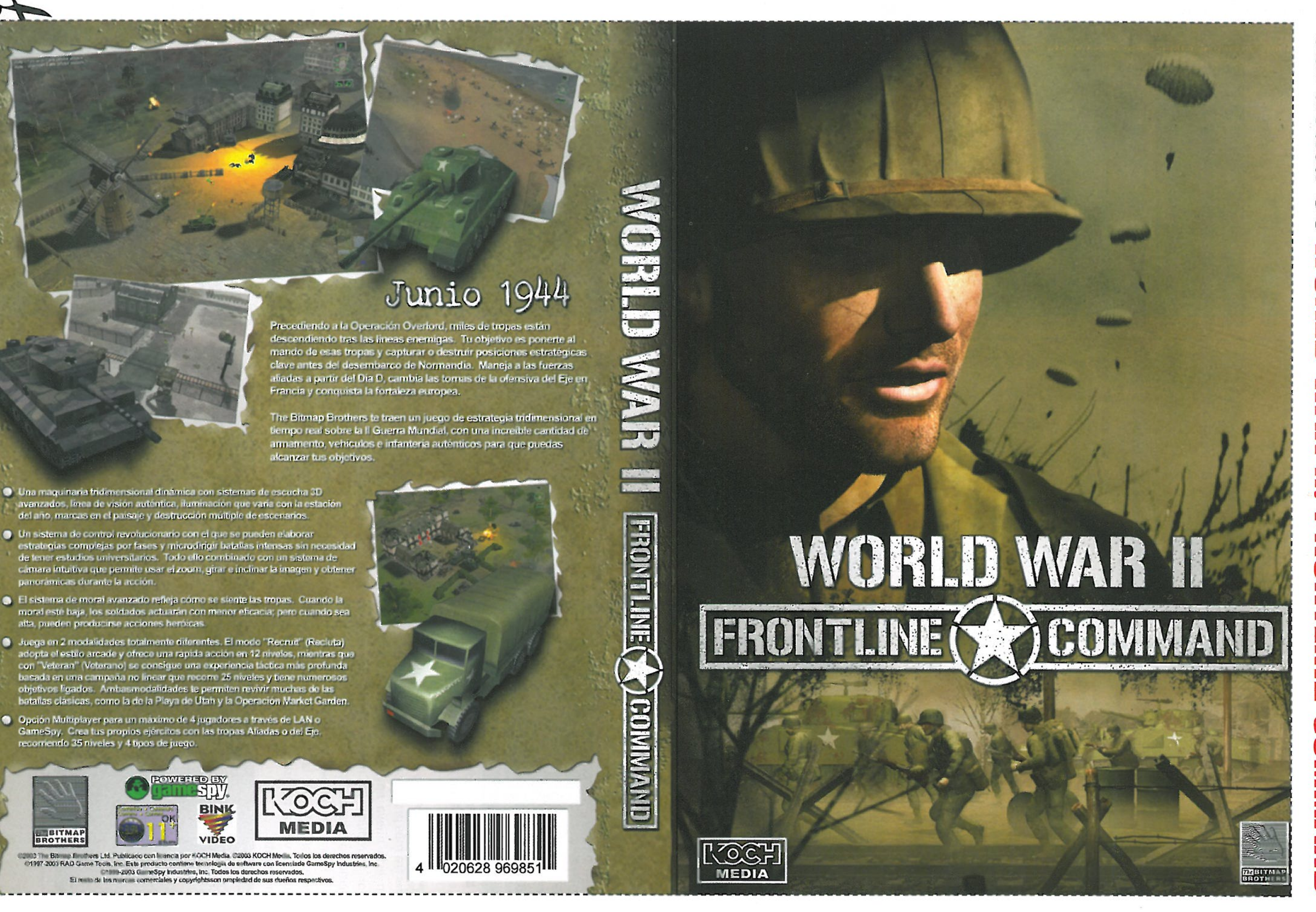
SCRATCHES

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Nucleosis
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 120 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0c.

SUPER TAXI DRIVER 2006

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Team6
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIV 1,2 GHz, 256 MB de RAM, 133 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

Carátula de WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND



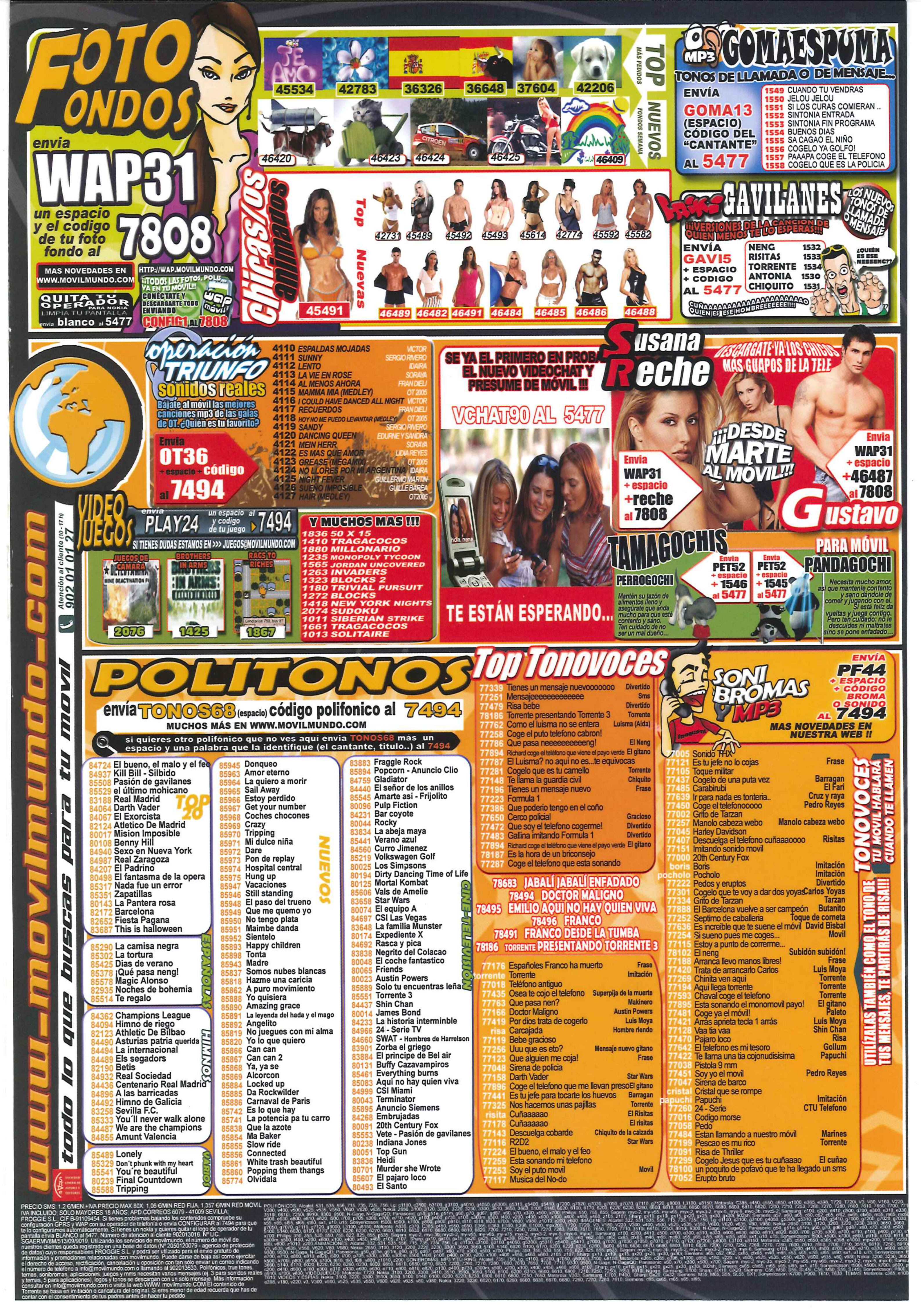


FOTO FONDOS
envia
WAP31
un espacio y el codigo de tu foto fondo al
7808
MAS NOVEDADES EN WWW.MOVILMUNDO.COM
HTTP://WAP.MOVILMUNDO.COM
QUITA TU OPERADOR
LIMPIA TU PANTALLA
envia blanco al 5477
CONFIG1 AL 7808
45534 42783 36326 36648 37604 42206
46420 46423 46424 46425 46409
TOP MAS PEDIDOS
NUEVOS FONDOS SEMANA
chicas/os sensuales animados
Top
Nuevas
42731 45489 45492 45493 45614 42774 45592 45582
45491
46489 46482 46491 46484 46485 46486 46488
MP3 GOMAESPUMA
TONOS DE LLAMADA O DE MENSAJE...
ENVÍA
GOMA13
(ESPACIO)
CÓDIGO DEL "CANTANTE"
AL 5477
1549 CUANDO TU VENDRAS
1550 JELOU JELOU
1551 SI LOS CURAS COMIERAN ..
1552 SINTONIA ENTRADA
1553 SINTONIA FIN PROGRAMA
1554 BUENOS DIAS
1555 SA CAGAO EL NIÑO
1556 COGELO YA GOLFO!
1557 PAAAPA COGE EL TELEFONO
1558 COGELO QUE ES LA POLICIA
GAVILANES
LOS NUEVOS TONOS DE LLAMADA O MENSAJE
¡¡¡VERSIONES DE LA CANCION DE QUIEN MENOS TE LO ESPERAS!!!
ENVÍA
GAVI5
+ ESPACIO
+ CODIGO
AL 5477
NENG 1532
RISITAS 1533
TORRENTE 1534
ANTONIA 1530
CHIQUITO 1531
CUÑAAAAAAAAAAAAAAAAO QUIEN ES ESE HOMBREEEEEEE!!!!
operación TRIUNFO
sonidos reales
Bájate al móvil las mejores canciones mp3 de las galas de OT. ¿Quién es tu favorito?
Envia
OT36
+ espacio + código
al 7494
4110 ESPALDAS MOJADAS VICTOR
4111 SUNNY SERGIO RIVERO
4112 LENTO IDAIRA
4113 LA VIE EN ROSE SORAYA
4114 AL MENOS AHORA FRAN DIELI
4115 MAMMA MIA (MEDLEY) OT 2005
4116 I COULD HAVE DANCED ALL NIGHT VICTOR
4117 RECUERDOS FRAN DIELI
4118 HOY NO ME PUEDO LEVANTAR (MEDLEY) OT 2005
4119 SANDY SERGIO RIVERO
4120 DANCING QUEEN EDURNE Y SANDRA
4121 MEIN HERR SORAYA
4122 ES MAS QUE AMOR LIDIA REYES
4123 GREASE (MEGAMIX) OT 2005
4124 NO LLORES POR MI ARGENTINA IDAIRA
4125 NIGHT FEVER GUILLERMO MARTIN
4126 SUEÑO IMPOSIBLE GUILLE BAREA
4127 HAIR (MEDLEY) OT2005
SE YA EL PRIMERO EN PROBAR EL NUEVO VIDEOCHAT Y PRESUME DE MÓVIL !!!
VCHAT90 AL 5477
TE ESTÁN ESPERANDO...
Susana Reche
DESCARGATE YA LOS CHICOS MAS GUAPOS DE LA TELE
¡¡¡DESDE MARTE AL MOVIL!!!
Envia
WAP31
+ espacio
+reche
al 7808
Envia
WAP31
+ espacio
+46487
al 7808
Gustavo
VIDEO JUEGOS
envia
PLAY24
un espacio y codigo de tu juego
al 7494
SI TIENES DUDAS ESTAMOS EN >> JUEGOS@MOVILMUNDO.COM
2076 1425 1867
Y MUCHOS MAS !!!
1836 50 X 15
1410 TRAGACOCOS
1880 MILLONARIO
1235 MONOPOLY TYCOON
1565 JORDAN UNCOVERED
1263 INVADERS
1323 BLOCKS 2
1180 TRIVIAL PURSUIT
1272 BLOCKS
1413 NEW YORK NIGHTS
2074 SUDOKU
1011 SIBERIAN STRIKE
1661 TRAGACOCOS
1013 SOLITAIRE
TAMAGOCHIS
PARA MÓVIL
PERROGOCHI
PANDAGOCHI
Envia PET52 + espacio + 1546 al 5477
Envia PET52 + espacio + 1545 al 5477
Atención al cliente (10 - 17 h)
902 01 01 27
www.movilmundo.com
todo lo que buscas para tu movil
POLITONOS
envía TONOS68 (espacio) código polifonico al 7494
MUCHOS MÁS EN WWW.MOVILMUNDO.COM
si quieres otro polifónico que no ves aqui envia TONOS68 mas un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494
TOP 20
84724 El bueno, el malo y el feo
84937 Kill Bill - Silbido
85508 Pasión de gavilanes
85529 el último mohicano
83188 Real Madrid
84064 Darth Vader
84067 El Exorcista
82124 Atletico De Madrid
80017 Mision Imposible
80108 Benny Hill
84940 Sexo en Nueva York
84987 Real Zaragoza
84207 El Padrino
80498 El fantasma de la opera
85317 Nada fue un error
85351 Zapatillas
80143 La Pantera rosa
82172 Barcelona
82652 Fiesta Pagana
83687 This is halloween
ESPAÑOLAS
85290 La camisa negra
85302 La tortura
85425 Dias de verano
85378 ¡Qué pasa neng!
85578 Magic Alonso
82935 Noches de bohemia
85514 Te regalo
HIMNOS
84362 Champions League
84094 Himno de riego
82123 Athletic De Bilbao
84490 Asturias patria querida
84506 La internacional
84489 Els segadors
82190 Betis
84932 Real Sociedad
84436 Centenario Real Madrid
84896 A las barricadas
84492 Himno de Galicia
83258 Sevilla F.C.
85233 You'll never walk alone
84487 We are the champions
84855 Amunt Valencia
VARIOS
85489 Lonely
85329 Don't phunk with my heart
85541 You're beautiful
80239 Final Countdown
85588 Tripping
NUEVOS
85945 Donqueo
85963 Amor eterno
85964 La quiero a morir
85965 Sail Away
85966 Estoy perdido
85967 Get your number
85968 Coches chocones
85969 Crazy
85970 Tripping
85971 Mi dulce niña
85972 Dare
85973 Pon de replay
85974 Hospital central
85975 Hung up
85947 Vacaciones
85946 Still standing
85948 El paso del trueno
85949 Que me quemo yo
85950 No tengo plata
85951 Maimbe danda
85952 Sientelo
85893 Happy children
85898 Tonta
85943 Madre
85837 Somos nubes blancas
85818 Hazme una caricia
85862 A puro movimiento
85888 Yo quisiera
85890 Amazing grace
85891 La leyenda del hada y el mago
85892 Angelito
85819 No juegues con mi alma
85826 Yo lo que quiero
85866 Can can
85867 Can can 2
85868 Ya, ya se
85869 Alcorcon
85884 Locked up
85885 Da Rockwilder
85886 Carnaval de Paris
85742 Es lo que hay
85741 La potencia pa tu carro
85838 Que la azote
85854 Ma Baker
85855 Slow ride
85856 Connected
85857 White trash beautiful
85861 Popping them thangs
85774 Olvidala
CINE-TELEVISIÓN
83883 Fraggle Rock
85894 Popcorn - Anuncio Clio
84759 Gladiator
84440 El señor de los anillos
85545 Amarte asi - Frijolito
80096 Pulp Fiction
84231 Bar coyote
80044 Rocky
83834 La abeja maya
85441 Verano azul
84560 Curro Jimenez
85219 Volkswagen Golf
80025 Los Simpsons
80194 Dirty Dancing Time of Life
80125 Mortal Kombat
85606 Vals de Amelie
85896 Star Wars
80074 El equipo A
84697 CSI Las Vegas
83648 La familia Munster
80174 Expediente X
84692 Rasca y pica
83838 Negrito del Colacao
80048 El coche fantastico
80065 Friends
80023 Austin Powers
85889 Solo tu encuentras leña
85551 Torrente 3
84437 Shin Chan
80014 James Bond
84233 La historia interminble
84966 24 - Serie TV
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
83901 Zorba el griego
83884 El principe de Bel air
80131 Buffy Cazavampiros
85461 Everything burns
85083 Aqui no hay quien viva
84999 CSI Miami
80043 Terminator
85895 Anuncio Siemens
84268 Embrujadas
80091 20th Century Fox
85553 Vete - Pasión de gavilanes
80238 Indiana Jones
80051 Top Gun
83836 Heidi
80701 Murder she Wrote
85607 El pajaro loco
80493 El Santo
Top Tonovoces
77339 Tienes un mensaje nuevoooooo Divertido
77251 Mensajeeeeeeeeeee Sms
77253 Risa bebe Divertido
78186 Torrente presentando Torrente 3 Torrente
77252 Como el luisma no se entera Luisma (Aida)
77784 Coge el puto telefono cabron!
77786 Que pasa neeeeeeeeeng! El Neng
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde El gitano
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas
77281 Cogelo que es tu camello Torrente
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
77196 Tienes un mensaje nuevo Frase
77223 Formula 1
77386 Que poderio tengo en el coño
77650 Cerco policial Gracioso
77472 Que soy el telefono cogerme! Divertido
77483 Gallina imitando Formula 1 Divertido
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde El gitano
78187 Es la hora de un briconsejo
77287 Coge el telefono que esta sonando
78683 JABALÍ JABALÍ ENFADADO
78494 DOCTOR MALIGNO
78495 EMILIO AQUI NO HAY QUIEN VIVA
78496 FRANCO
78491 FRANCO DESDE LA TUMBA
78186 TORRENTE PRESENTANDO TORRENTE 3
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
torrente Torrente Imitación
77018 Teléfono antiguo
77435 Osea te cojo el telefono Superpija de la muerte
77763 Que pasa nen? Makinero
77166 Doctor Maligno Austin Powers
77419 Por dios trata de cogerlo Luis Moya
risa Carcajada Hombre riendo
77119 Bebe gracioso
77256 Uuu que es eto? Mensaje nuevo gitano
77123 Que alguien me coja! Frase
77048 Sirena de policia
77158 Darth Vader Star Wars
77896 Coge el telefono que me llevan preso El gitano
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos Barragan
77325 Nos hacemos unas pajillas Torrente
risita Cuñaaaaao El Risitas
77178 Cuñaaaaao El risitas
77143 Descuelga cobarde Chiquito de la calzada
77116 R2D2 Star Wars
77224 El bueno, el malo y el feo
77259 Esta sonando mi telefono
77253 Soy el puto movil Movil
77117 Musica del No-do
SONI BROMAS MP3
ENVÍA
PF44
+ ESPACIO
+ CODIGO
BROMA
O SONIDO
AL 7494
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
77005 Sonido THX
77112 Es tu jefe no lo cojas Frase
77105 Toque militar
77437 Cogelo de una puta vez Barragan
77485 Carabirubi El Fari
77639 Ir para nada es tonteria.. Cruz y raya
77450 Coge el telefonoooo Pedro Reyes
77002 Grito de Tarzan
77257 Manolo cabeza webo Manolo cabeza webo
77045 Harley Davidson
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo Risitas
77151 Imitando sonido movil
77000 20th Century Fox
boris Boris Imitación
pocholo Pocholo Imitación
77222 Pedos y eruptos Divertido
77122 Cogelo que te voy a dar dos yoyas Carlos Yoyas
77334 Grito de Tarzan Tarzan
77888 El Barcelona vuelve a ser campeón Butanito
77252 Septimo de caballeria Toque de corneta
77636 Es increible que te suene el móvil David Bisbal
77254 Si sueno pues me coges... Movil
77115 Estoy a punto de correrme...
78102 El neng Subidón subidón!
77188 Arranca llevo manos libres! Frase
77420 Trata de arrancarlo Carlos Luis Moya
77269 Chinita ven aqui Torrente
77194 Aqui llega torrente Torrente
77593 Chaval coge el telefono Torrente
77254 Esta sonando el monomovil payo! El gitano
77481 Coge ya el móvil! Paleto
77421 Arras aprieta tecla 1 arrás Luis Moya
77128 Vaa tia vaa Shin Chan
77470 Pajaro loco Risa
77642 El telefono es mi tesoro Gollum
77422 Te llama una tia cojonudisisima Papuchi
77038 Pistola 9 mm
77451 Soy yo el movil Pedro Reyes
77047 Sirena de barco
cristal Cristal que se rompe
papuchi Papuchi Imitación
77260 24 - Serie CTU Telefono
77016 Codigo morse
77058 Pedo
77192 Estan llamando a nuestro móvil Marines
77198 Pescao es mu rico Torrente
77091 Risa de Thriller
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaao El cuñao
78100 un poquito de pofavó que te ha llegado un sms
77052 Erupto bruto
TONOVOCES TU MOVIL HABLARA CUANDO TE LLAMEN
UTILÍZALAS TAMBIÉN COMO EL TONO DE TUS MENSAJES, TE PARTIRÁS DE RISA!!!
PRECIO SMS: 1,2 €/MEN +IVA PRECIO MAX 80X. 1,06 €/MIN RED FIJA. 1,357 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO. SOLO MAYORES 18 AÑOS. APD CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA.

12+

ROMA

CARTAGO

EGIPTO

HISPANIA

BRITANIA

GALIA

GERMANIA

PC-CD-ROM

FX INTERACTIVE

BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS

IMPERIVM

EDICIÓN COLECCIONISTA

LA GUERRA DE LAS GALIAS

LA CONQUISTA DE HISPANIA

LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA

REAL TIME CONQUEST

HAEMIMONT GAMES

TOTALMENTE EN ESPAÑOL

LA SAGA DE ESTRATEGIA DE MAYOR ÉXITO,
EN EDICIÓN ESPECIAL PARA COLECCIONISTAS.

"Imperivm combina elementos de estrategia, rol y aventura en una increíble experiencia".- GameSpy.com

Las 3 entregas de Imperivm reunidas en una colección imprescindible

LIGA IMPERIVM

POWERED BY gamespy

Juega batallas por Internet con oponentes de toda España



Una edición de lujo que incluye guías, mapas y manuales de juego

Descubre todos los detalles de Imperivm en

WWW.FXINTERACTIVE.COM



